OFICINA DE JOGOS
Vol. 3

MATERIAIS PEDAGÓGICOS

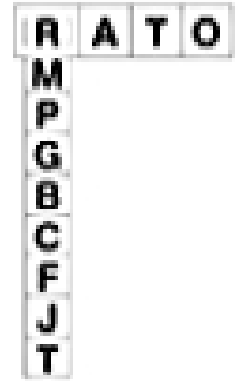
Sumário

Língua portuguesa

Matemática

Sumário

Troca-letra

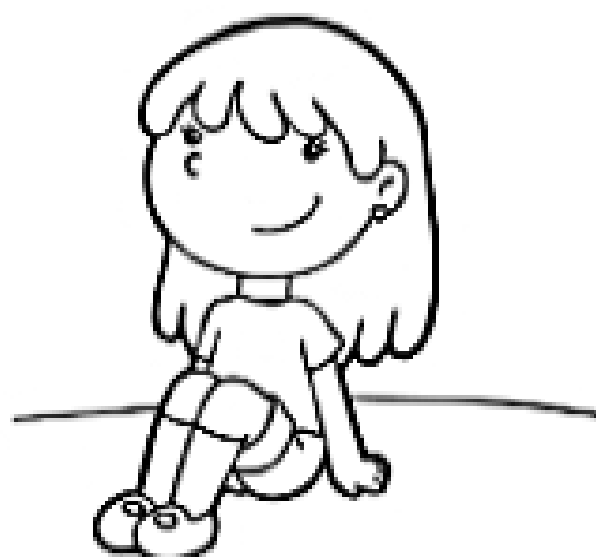
Monte o seu troca-letra, encaixando a parte móvel na parte fixa. Depois do pronto, ele ficará assim:

1. Recorte a parte fixa.

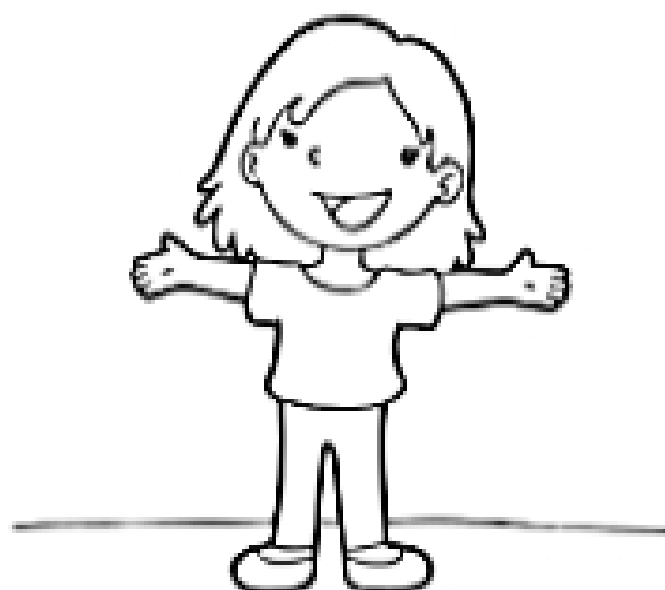
2. Recorte a parte móvel. Em seguida, corte sobre o pontilhado do primeiro quadrinho, sem tirar nenhum pedaço do papel.

3. Mova a parte móvel para formar palavras.

4. Que palavras você formou? Anote-as.

Troca-letra

Troca-letra	

Troca-sílaba

Monte o troca-sílaba. Depois, anote as palavras que você formou.

Enigma de palavras

Descubra quais são as palavras, substituindo cada número pela letra correspondente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	O	P	Q	R

19	20	21	22	23	24	25	26
S	T	U	V	W	X	Y	Z

16 18 1 20 15	3 15 26 9 14 8 1
7 1 18 6 15	18 5 19 20 1 21 18 1 14 20 5
3 15 16 15	16 1 14 5 12 1
7 5 12 1 4 5 9 18 1	6 15 18 14 15

Enigma de palavras

20 5 13 16 5 18 1 20 21 18 1	3 1 12 15 18
5 14 19 15 12 1 18 1 4 15	3 8 21 22 15 19 15
6 18 9 15	17 21 5 14 20 5
1 2 1 6 1 4 15	14 21 2 12 1 4 15

13 15 19 17 21 9 20 15	26 5 2 18 1
8 9 5 14 1	10 1 22 1 12 9
3 1 19 20 15 18	18 9 14 15 3 5 18 15 14 20 5
3 18 15 3 15 4 9 12 15	7 9 18 1 6 1

Enigma de palavras

20 5 12 5 22 9 19 15 18	14 15 22 5 12 1
6 9 12 13 5	1 20 18 9 26
16 18 15 7 18 1 13 1	4 5 19 5 14 8 15
16 5 18 19 15 14 1 7 5 13	10 15 18 14 1 12

13 1 18 7 1 18 9 4 1	22 9 15 12 5 20 1
7 9 18 1 19 19 15 12	10 1 19 13 9 13
20 21 12 9 16 1	3 18 1 22 15
18 15 19 1	16 1 16 15 21 12 1

Enigma de palavras

12 1 14 3 8 5	1 18 18 15 26
6 5 9 10 15 1 4 1	13 1 3 1 18 18 15 14 1 4 1
19 1 12 1 4 1	16 21 4 9 13
2 1 3 1 12 8 15 1 4 1	16 1 14 5 20 15 14 5

2 5 18 13 21 4 1	22 5 19 20 9 4 15
3 1 13 9 19 5 20 1	3 1 19 1 3 15
19 21 14 7 1	13 5 9 1
3 1 3 8 5 3 15 12	16 9 10 1 13 1

Tabuleiro ortográfico

AO EDUCADOR

Na sua vez, cada jogador lança o dado, anda o número de casas correspondentes e responde à pergunta.

Se errar, volta para a casa de onde saiu.

Vence o jogo aquele que chegar ao final do tabuleiro primeiro.

Tabuleiro ortográfico

Dominó silábico: animais

AO EDUCADOR

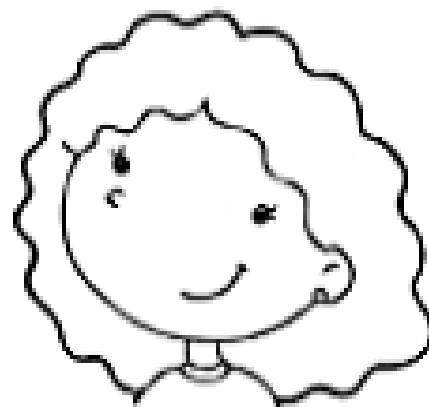
Organizar os alunos em grupos para a realização deste jogo. O ideal é que cada grupo tenha quatro componentes.

O jogo consiste em colocar lado a lado duas sílabas que, juntas, formam o nome de um animal. Assim:

CO	PUL	GA	E	MA	CU	PIM	TA

Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante deverá colocar uma peça que complete a palavra iniciada em uma das extremidades.
5. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
6. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças, ou, no caso de impasse (jogo fechado), aquele que tiver menos peças nas mãos.

Orientar os alunos de cada grupo a guardar as peças em um envelope, pois a perda de uma única peça inviabilizará todo o jogo.

As regras acima valem para os demais jogos de dominó apresentados neste volume.

Dominó silábico: animais

SO	PAR	DAL	BO	DE	CIS
NE	LO	BO	SA	PO	GRI
LO	POR	CO	PUL	GA	E
MA	CU	PIM	TA	TU	GAN
SO	VES	PA	LE	BRE	ZE
BRA	PE	RU	AN	TA	GAM
BÁ	MOS	CA	OS	TRA	CAS
TOR	LU	LA	SAL	MÃO	UR

Roleta ortográfica

AO EDUCADOR

Este não é um jogo competitivo e sim colaborativo entre alunos.

Organizar os alunos em trios e ajudá-los a montar a roleta.

A seguir, entregar a eles a cartela de respostas.

Os alunos giram a roleta e escrevem a palavra sobre a qual a seta parou.

Eles deverão conversar, refletir e concluir qual é a letra que completa adequadamente cada palavra.

Se for possível, deixe um dicionário disponível, orientando-os para que, apenas no final da brincadeira, confiram e confirmem a escrita da palavra no dicionário.

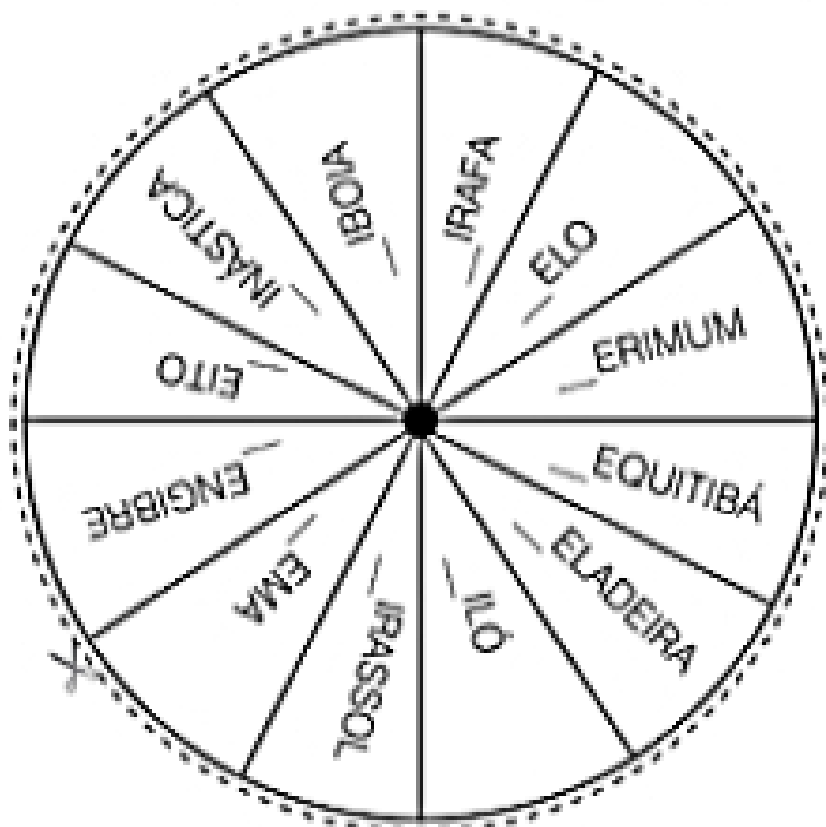
Caso não seja possível, após a escrita das palavras, forneça a eles as cartelas abaixo para que confirmem a grafia.

ROLETA ORTOGRÁFICA DO G OU J	
GIRAFA	GELO
JERIMUM	JEQUITIBÁ
GELADEIRA	JILÓ
GIRASSOL	GEMA
GENGIBRE	JEITO
GINÁSTICA	JIBOIA

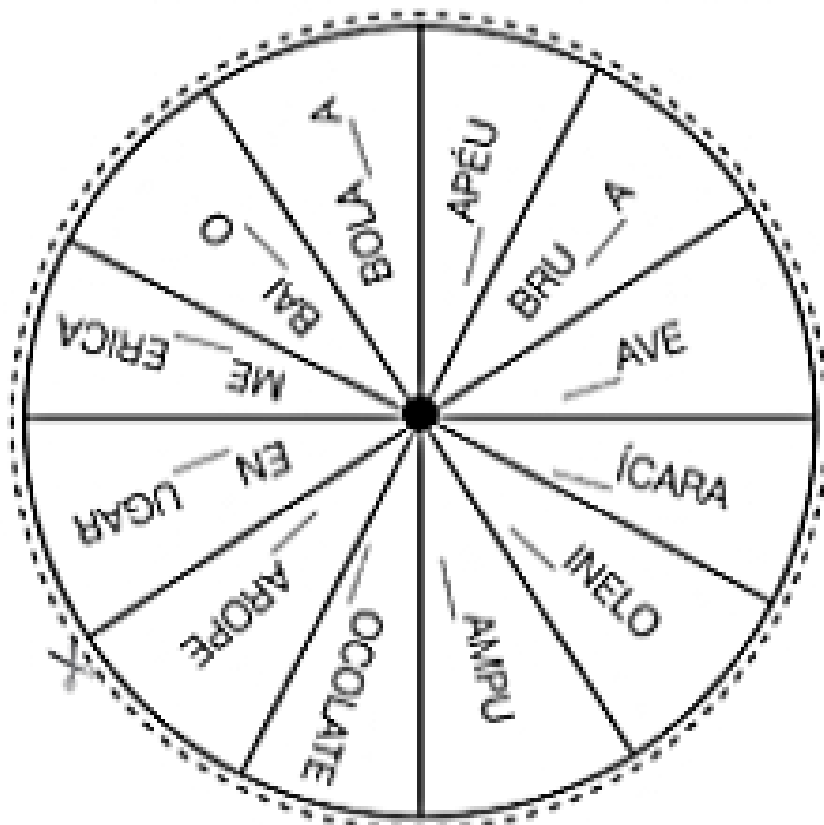
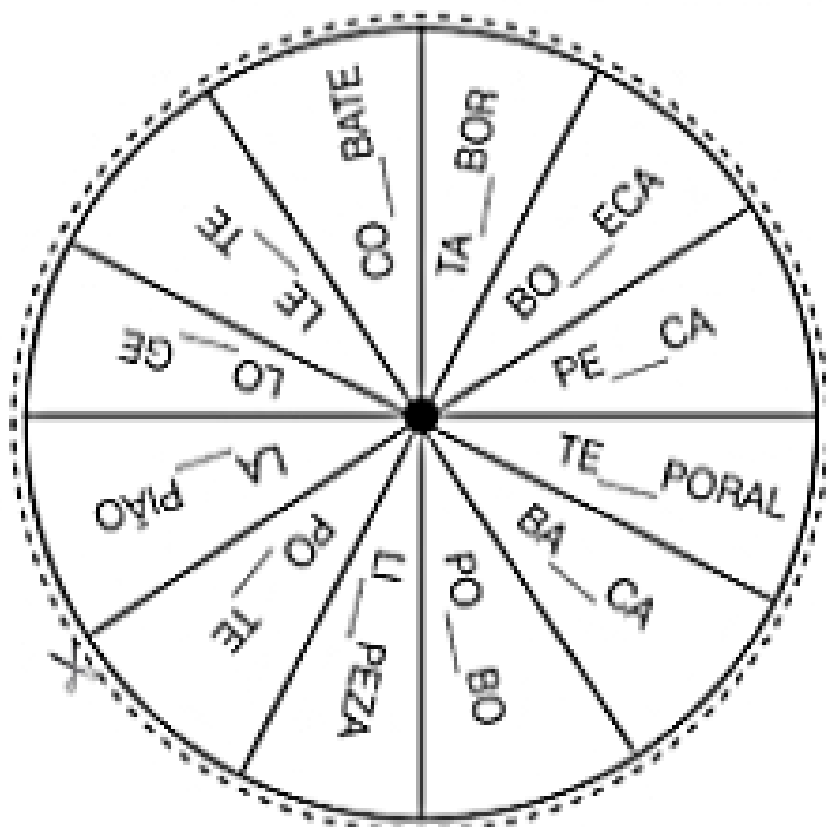
ROLETA ORTOGRÁFICA DO X OU CH	
CHAPÉU	BRUXA
CHAVE	XÍCARA
CHINELO	XAMPU
CHOCOLATE	XAROPE
ENXUGAR	MEXERICA
BAIXO	BOLACHA

ROLETA ORTOGRÁFICA DO M OU N	
COMBATE	POMBO
TAMBOR	LIMPEZA
BONECA	PONTE
PENCA	LAMPIÃO
TEMPORAL	LONGE
BANCA	LENTE

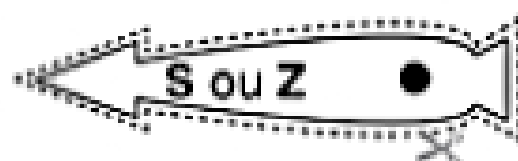
ROLETA ORTOGRÁFICA DO S OU Z	
MESA	GIZ
PRINCESA	BELEZA
DESENHO	BUZINA
AZUL	CASACO
VAIDOSO	NATUREZA
VISITA	CERTEZA

Roleta ortográfica do G ou J

CARTELA DE RESPOSTA

G	J

Roleta ortográfica do X ou CH

CARTELA DE RESPOSTA	
X	**CH**

Roleta ortográfica do M ou N

CARTELA DE RESPOSTA	
M	**N**

Roleta ortográfica do S ou Z

CARTELA DE RESPOSTA

S	Z

Roleta silábica

AO EDUCADOR

Regras do jogo

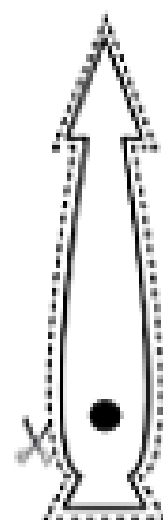
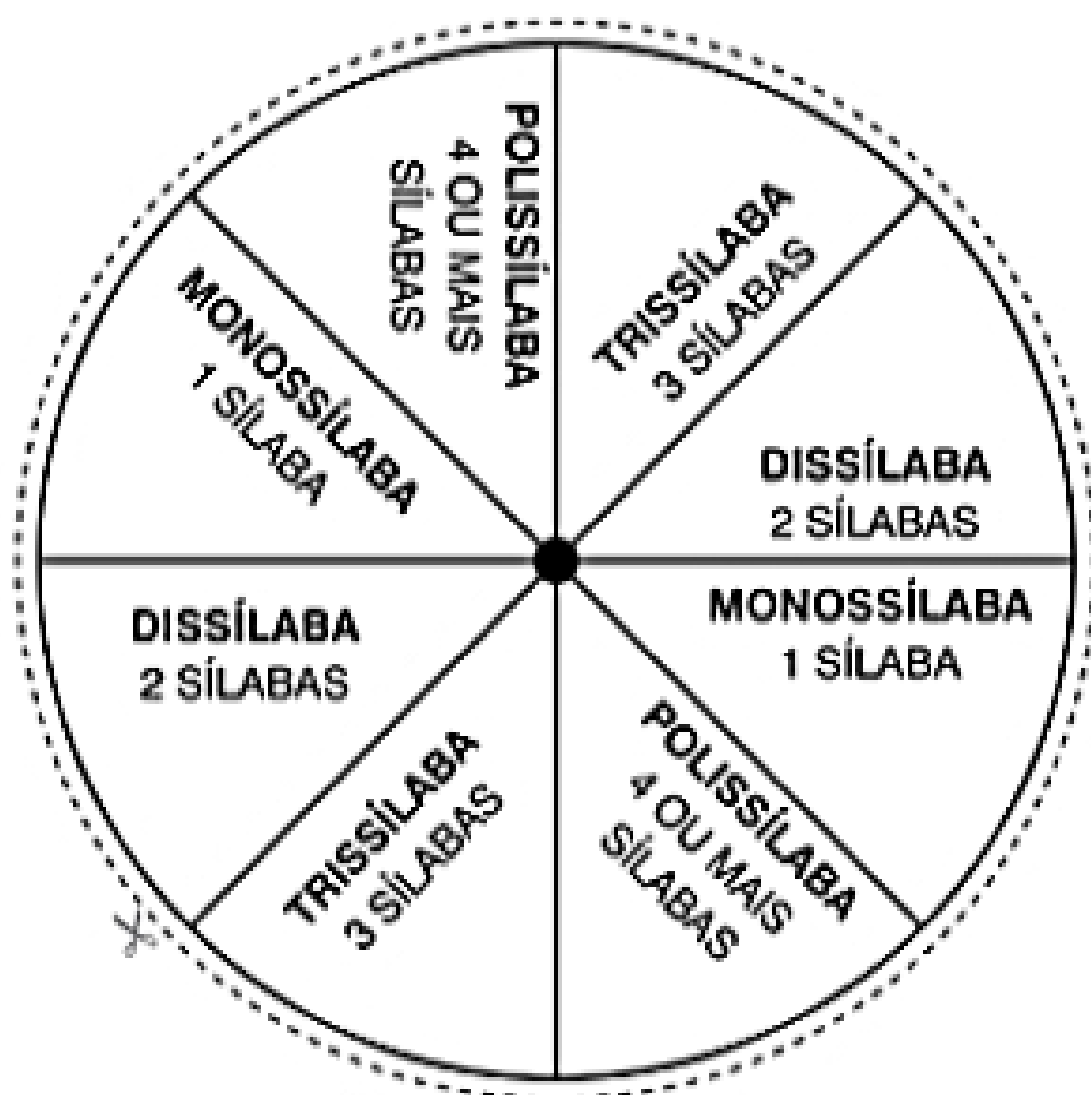
1. Número de participantes: 4

2. Decide-se a ordem de jogada de cada participante do grupo.

3. Na sua vez, cada participante deve girar a roleta.

4. Após observar a casa em que ela parou, o participante precisa apresentar um exemplo de palavra que se enquadre na categoria solicitada.

5. Se o grupo concordar que o exemplo está certo, o participante anota a palavra na cartela. Em seguida, é a vez do próximo participante.

6. Cada linha da cartela deve conter dois exemplos, quem primeiro preencher toda a cartela é o vencedor.

Roleta silábica

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

Uma letra muda tudo

Junte-se com um colega e forme palavras, trocando apenas uma letra.

B	A	L	A	doce, guloseima
	A	L	A	objeto usado em viagens
	A	L	A	buraco
V		L	A	feita de cera, usada para iluminar
	E	L	A	usada para montar a cavalo
	E	L	A	tem na televisão e no cinema
T		I	A	rede fina que a aranha fabrica
	E	I	A	servida na noite do Natal
	E	I	A	tubo por onde passa o sangue do corpo
	E	I	A	usamos nos pés
M	E		A	móvel acompanhado de cadeiras

Jogo da memória: número de sílabas

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos, contendo 3 ou 4 participantes.

O jogo consiste em encontrar o par correspondente: uma carta com palavras e outra com a classificação quanto ao número de sílabas.

CHUVA MARÉ VENTO	DISSÍLABAS 2 SÍLABAS

JABUTICABA ABACATE TANGERINA	POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. O primeiro participante vira duas cartas. Se formar o par, fica com elas. Se não formar, devolve à mesa. Os próximos participantes farão o mesmo.
3. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

TRÊS CHÃO DOR	MONOSSÍLABAS 1 SÍLABA	BOLA VELA COPO	DISSÍLABAS 2 SÍLABAS
ESCOLA IGREJA FAZENDA	TRISSÍLABAS 3 SÍLABAS	DINOSSAURO ORANGOTANGO CROCODILO	POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS

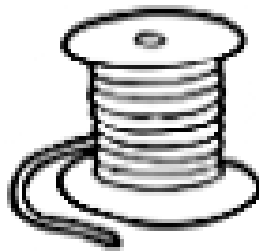
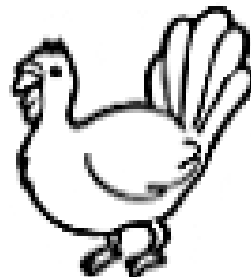
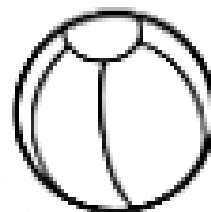
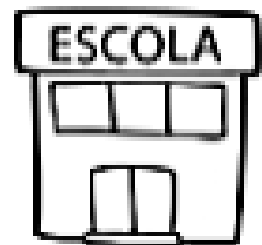
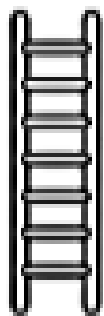
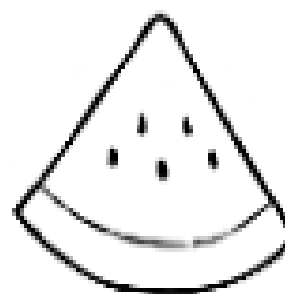
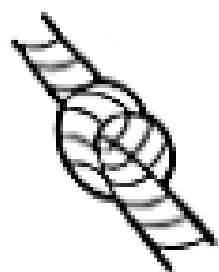
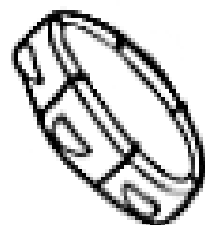
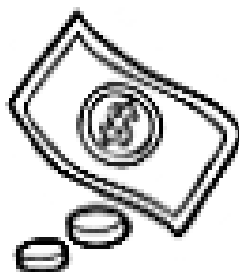
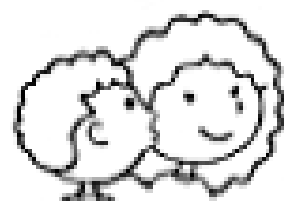
Jogo da memória: número de sílabas

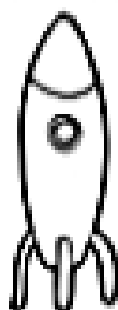
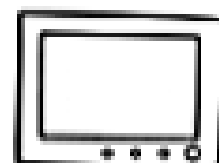
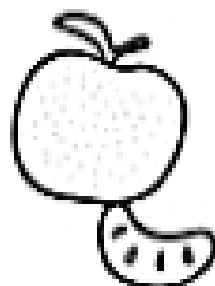
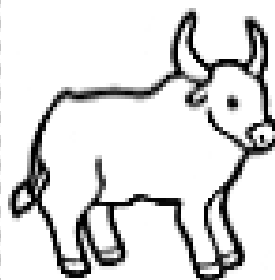
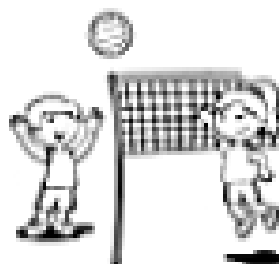
CÉU SOL MAR	**MONOSSÍLABAS** 1 SÍLABA	CHUVA MARÉ VENTO	**DISSÍLABAS** 2 SÍLABAS
ARARA GAVIÃO RAPOSA	**TRISSÍLABAS** 3 SÍLABAS	RINOCERONTE ELEFANTE PAPAGAIO	**POLISSÍLABAS** 4 OU + SÍLABAS
GÁS CAL SUL	**MONOSSÍLABAS** 1 SÍLABA	MELÃO FIGO CAJU	**DISSÍLABAS** 2 SÍLABAS
CASEBRE CASTELO SOBRADO	**TRISSÍLABAS** 3 SÍLABAS	ESTACIONAMENTO ELEVADOR OFICINA	**POLISSÍLABAS** 4 OU + SÍLABAS

Jogo da memória: número de sílabas

PAI SAL AR	**MONOSSÍLABAS** 1 SÍLABA	CAMA MESA SOFÁ	**DISSÍLABAS** 2 SÍLABAS
BANQUETA MENINO CANETA	**TRISSÍLABAS** 3 SÍLABAS	JABUTICABA TANGERINA ABACATE	**POLISSÍLABAS** 4 OU + SÍLABAS
LEI REI PÓ	**MONOSSÍLABAS** 1 SÍLABA	DEDO PERNA BRAÇO	**DISSÍLABAS** 2 SÍLABAS
CAMISA CASACO VESTIDO	**TRISSÍLABAS** 3 SÍLABAS	MACARRONADA FEIJOADA REFOGADO	**POLISSÍLABAS** 4 OU + SÍLABAS

Jogo da memória: rimas

O objetivo é formar par de palavras que rimam.

Jogo da memória: rimas

Jogo da memória: rimas

Batalha naval das palavras

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em trios para jogar.

O funcionamento do jogo é similar ao de batalha naval comum. No entanto, os alunos não esconderão uma frota naval e sim palavras.

Cada um dos alunos escreve três palavras em qualquer direção sem que o outro veja, como no exemplo ao lado.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		E								C
2			S							A
3				C						N
4					O					E
5						L				T
6							A			A
7										
8										
9		A	R	M	Á	R	I	O		
10										

Um de cada vez vai tentando adivinhar a palavra que o outro escreveu. Para isso, ele diz um número e uma letra (exemplo A6) e o outro participante responde "água", quando não há nada escrito naquele espaço, ou informa qual é a letra que ocupa o espaço, se houver uma palavra escondida ali.

Se a resposta for "água", o jogador passa a vez para o outro. Se for uma letra, ele continuará até errar.

Cada jogador vai anotando na cartela da direita os erros e acertos que teve para facilitar a descoberta das palavras do concorrente.

Vence quem descobrir primeiro todas as palavras da cartela do concorrente.

Jogo da feira

AO EDUCADOR

Explicar aos alunos que eles preencherão uma lista do que irão comprar na feira. Cada palavra apresentada deverá se iniciar com uma das letras do alfabeto.

Todos iniciam a lista juntos e, no tempo estipulado, não podem mais completá-la.

Vence quem apresentar mais produtos com a escrita adequada.

Nome:________________________ **Data:**__/__/__

A	J	S
B	K	T
C	L	U
D	M	V
E	N	W
F	O	X
G	P	Y
H	Q	Z
I	R	

Jogo da forca

Reúna-se com um colega para brincar de jogo da forca.

Pense em uma palavra e conte mentalmente quantas letras ela tem.

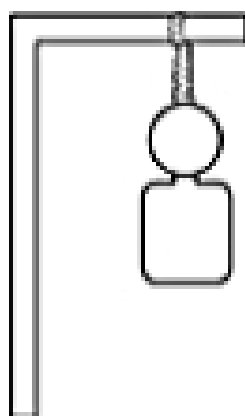
Para cada letra, faça um risquinho em uma folha à parte.

Exemplo: DIVERSÃO (8 letras)

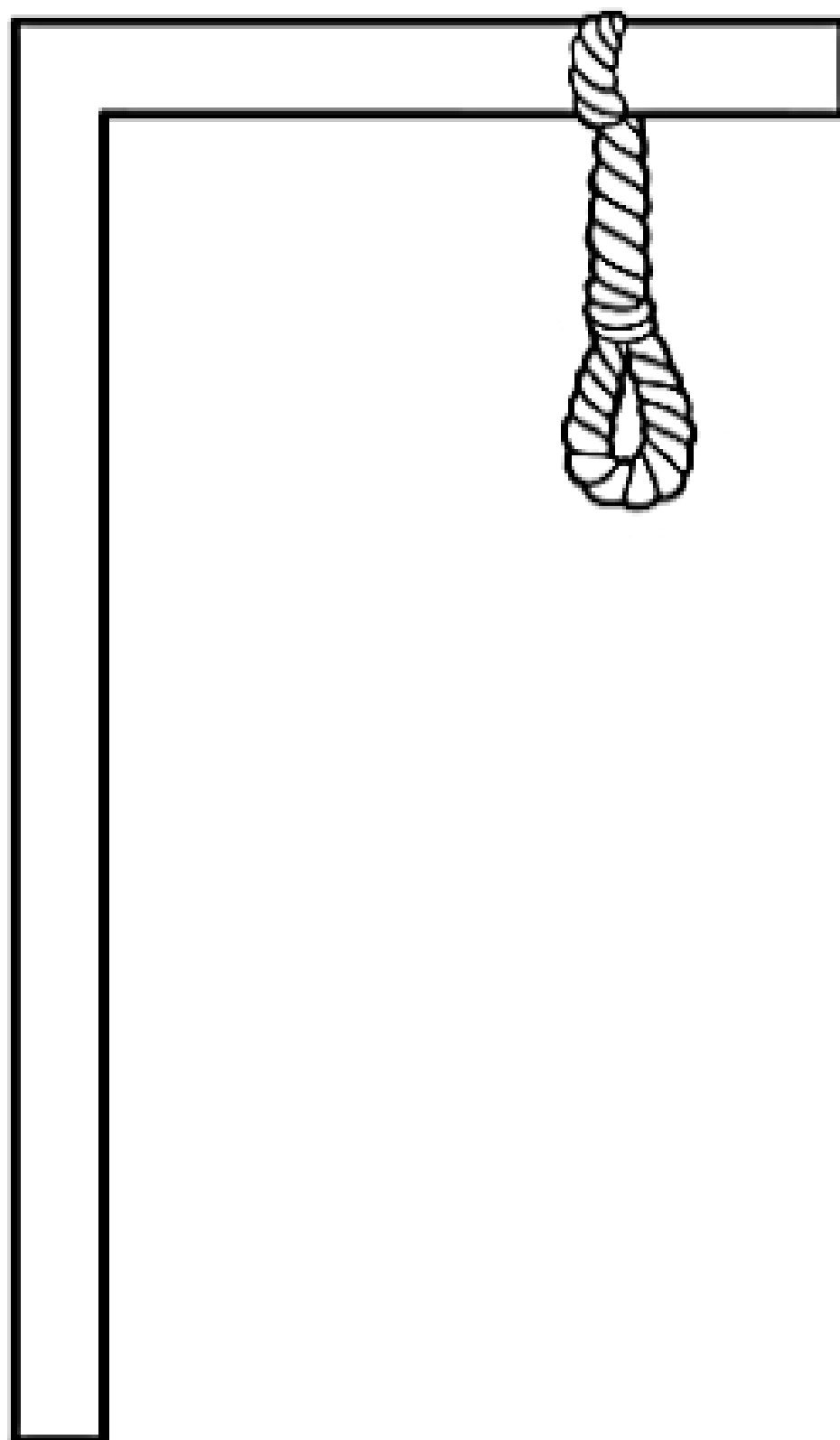
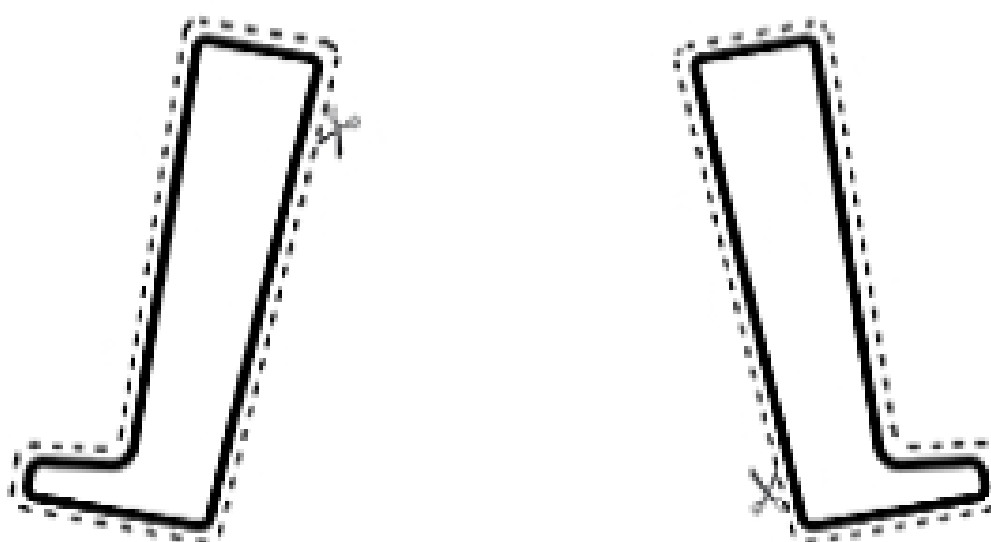
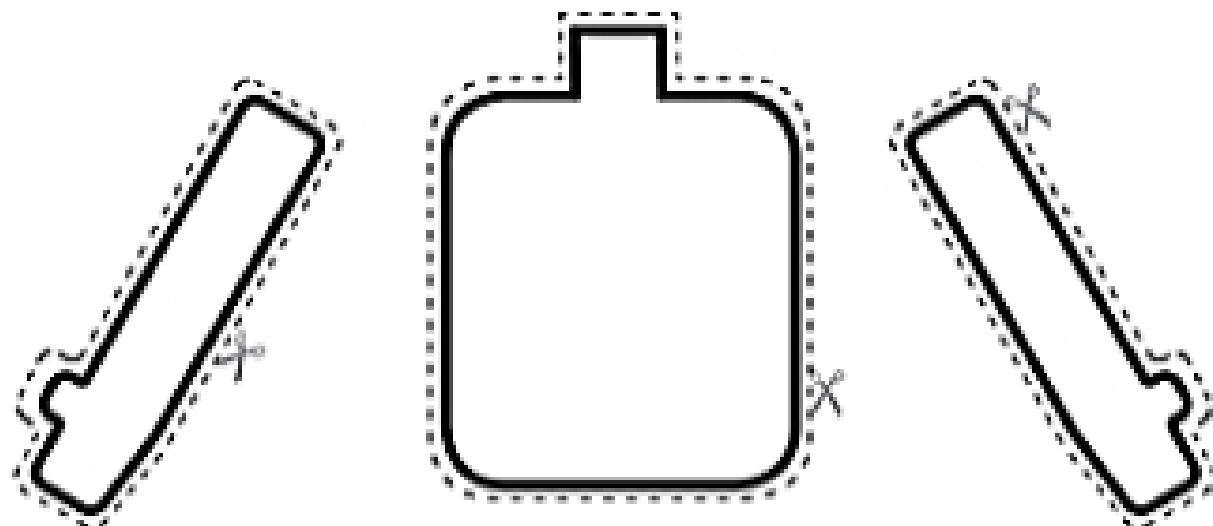
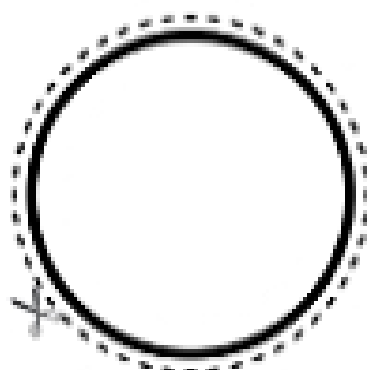
(8 risquinhos)

Dê uma pista da palavra para o colega, escrevendo a primeira ou a última letra da palavra.

O colega vai informando, uma a uma, as letras que ele imagina que completa a palavra.

A cada letra acertada anota-se na posição certa da palavra, mas para cada letra errada, coloca-se uma parte do corpo do boneco na forca.

Se o colega descobrir e acertar a palavra, ele é o vencedor. Se for enforcado antes de descobrir, você será o vencedor.

A seguir, é sua vez de tentar descobrir a palavra que o colega vai apresentar.

Jogo da forca

Jogo da forca

Batalha do masculino e feminino

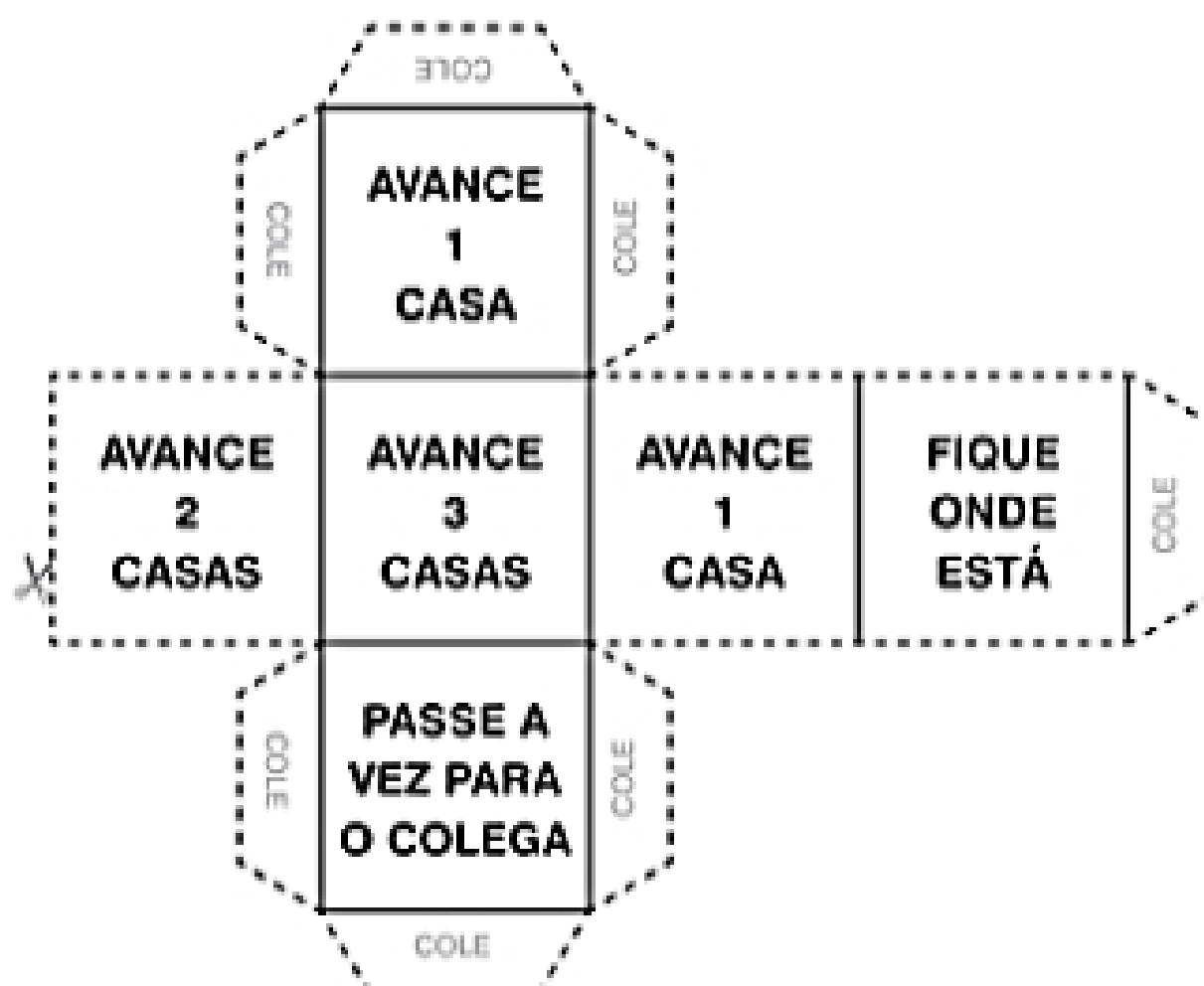
AO EDUCADOR

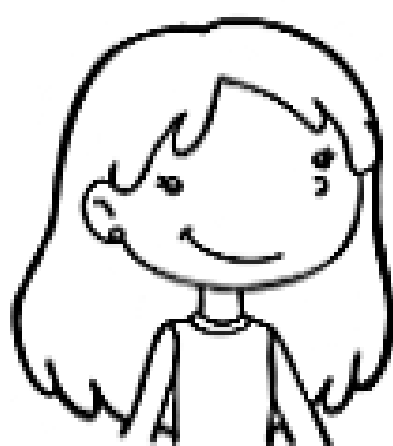
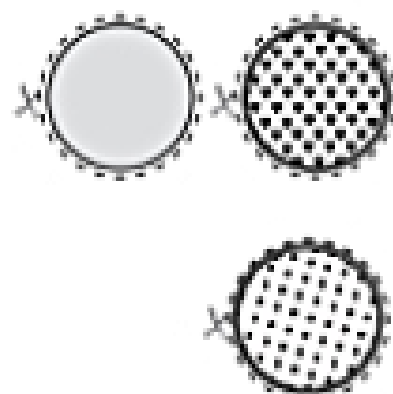
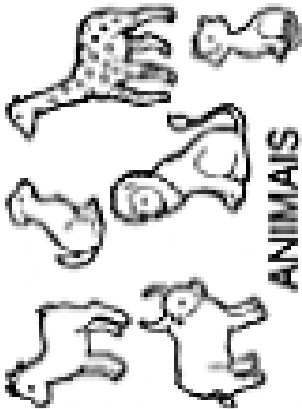
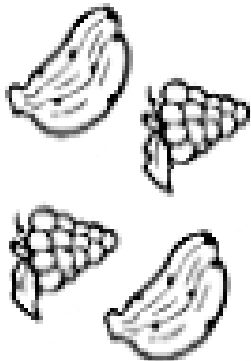
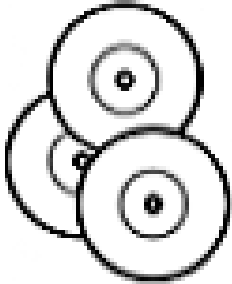
Organizar os alunos em trios para este jogo. Dois irão competir e um será o juiz.

Um participante por vez lança o dado e avança com o marcador. Ao parar, precisa apresentar o feminino ou masculino da palavra, conforme o pedido de cada casa. Ele terá duas chances para responder. Se acertar, fica na casa que avançou; se errar, volta ao ponto onde estava antes de lançar o dado.

O juiz fica com as fichas que contêm as palavras e é responsável por informar se cada resposta dos participantes está correta ou inadequada.

O juiz não pode sob hipótese alguma mostrar as fichas para os participantes, apenas no final do jogo.

Quem primeiro chegar a casa 17 e responder corretamente é o vencedor.

Batalha do masculino e feminino

MARCADORES

FICHA DO JUIZ	
JOGADOR 1	**JOGADOR 2**
1. BARONESA	1. JUÍZA
2. POETA	2. ATOR
3. CABRA	3. OVELHA
4. ÉGUA	4. VACA
5. POMBO	5. GALO
6. GATO	6. PORCO
7. MADRINHA	7. PADASTRO
8. RAINHA	8. PRINCESA
9. IMPERATRIZ	9. EMBAIXATRIZ
10. CONDESSA	10. DUQUESA
11. PAI	11. TIO
12. CAPITÃ	12. LADRA
13. BISAVÓ	13. CANTORA
14. TRABALHADORA	14. AVÓ
15. ANÃ	15. LEOA
16. COMPADRE	16. CAVALHEIRO
17. ZANGÃO	17. ZANGÃO

Batalha do masculino e feminino

SAÍDA DO JOGADOR 1	1 FEMININO DE BARÃO	2 MASCULINO DE POETISA	3 FEMININO DE BODE
7 FEMININO DE PADRINHO	6 MASCULINO DE GATA	5 MASCULINO DE POMBA	4 FEMININO DE CAVALO
8 FEMININO DE REI	9 FEMININO DE IMPERADOR	10 FEMININO DE CONDE	11 MASCULINO DE MÃE
15 FEMININO DE ANÃO	14 FEMININO DE TRABALHADOR	13 FEMININO DE BISAVÔ	12 FEMININO DE CAPITÃO
16 MASCULINO DE COMADRE	17 MASCULINO DE ABELHA		16 MASCULINO DE DAMA
12 FEMININO DE LEÃO	13 FEMININO DE AVÔ	14 FEMININO DE CANTOR	15 FEMININO DE LADRÃO
11 MASCULINO DE TIA	10 FEMININO DE DUQUE	9 FEMININO DE EMBAIXADOR	8 FEMININO DE PRÍNCIPE
4 FEMININO DE BOI OU TOURO	5 MASCULINO DE GALINHA	6 MASCULINO DE PORCA	7 MASCULINO DE MADRASTA
3 FEMININO DE CARNEIRO	2 FEMININO DE JUIZ	1 MASCULINO DE ATRIZ	SAÍDA DO JOGADOR 2

Jogo da memória: coletivos

Jogo da memória: coletivos

Jogo da memória: coletivos

ANJOS; CANTORES	CORO	OVELHAS	REBANHO
ARTISTAS; ATORES	ELENCO	PINTOS	NINHADA
LOBOS	ALCATEIA OU MATILHA	AVIÕES	ESQUADRILHA
MÚSICOS	BANDA; ORQUESTRA	ROUPAS	ENXOVAL

Dominó das palavras compostas

Jogar como o dominó comum, mas formando palavras compostas.

MAÇÃ	COUVE-	FLOR	GUARDA-
CHUVA	SEGUNDA-	FEIRA	CONTA-
GOTAS	MICRO-	ONDAS	RECÉM-
NASCIDO	SUPER-	HOMEM	PRÉ-
HISTÓRIA	BATATA-	DOCE	ARCO-
ÍRIS	PEIXE-	BOI	ERVA-
CIDREIRA	LEÃO-	MARINHO	SAPO-

Dominó das palavras compostas

CURURU	CAPIM-	LIMÃO	ANTI-
INFLAMATÓRIO	CONTRA-	ATAQUE	TUPI-
GUARANI	MARIA-	MOLE	SABIÁ-
LARANJEIRA	TAMANDUÁ-	BANDEIRA	MAL-
ESTAR	PORCO-	ESPINHO	MACACO-
PREGO	MICO-	LEÃO	MANGA-
ROSA	CAVALO-	MARINHO	BANANA-

Tabuleiro do adjetivo

AO EDUCADOR

Na sua vez, cada jogador lança o dado, anda o número de casas correspondentes e apresenta o adjetivo que é solicitado na casa em que parou.

Se errar, volta para a casa de onde saiu.

Vence o jogo aquele que primeiro chegar ao final do tabuleiro.

Tabuleiro do adjetivo

① ADJETIVO CONTRÁRIO DE **NOVA**. **8 letras**	② ADJETIVO USADO PARA O LOBO NA HISTÓRIA *OS TRÊS PORQUINHOS*. **3 letras**	③ ADJETIVO USADO PARA A PERSONAGEM QUE LEVAVA DOCES PARA A VOVÓ. *CHAPEUZINHO...* **8 letras**	④ ADJETIVO USADO PARA CINDERELA: *A GATA...* **11 letras**
⑤ ADJETIVO QUE É O CONTRÁRIO DE **ALTO**. **5 letras**	⑥ ADJETIVO FEMININO DE **ALEMÃO**. **5 letras**	⑦ ADJETIVO FEMININO DE **LIMPO**. **4 letras**	⑧ ADJETIVO USADO PARA EXPRESSAR O QUE ESTÁ ENTRE **QUENTE E FRIO**. **5 letras**
⑨ ADJETIVO USADO PARA SE REFERIR A QUEM NASCE NO ESPÍRITO SANTO. **8 letras**	⑩ ADJETIVO OPOSTO DE **ALEGRE**. **6 letras**	⑪ ADJETIVO OPOSTO DE **FORTE**. **5 letras**	⑫ ADJETIVO USADO PARA SE REFERIR A QUEM NASCE NO RIO GRANDE DO NORTE. **8 letras**
⑬ ÁRVORE DE **NATAL** É O MESMO QUE ÁRVORE **NAT...** **8 letras**	⑭ FORÇA DE **LEÃO** É O MESMO QUE FORÇA **LEO...** **7 letras**	⑮ O NOME DA PERSONAGEM QUE ENCONTROU URSOS NA FLORESTA É CACHINHOS... **8 letras**	⑯ ADJETIVO USADO PARA QUEM ERA, NA VERDADE, UM CISNE. *O PATINHO...* **4 letras**
⑰ ADJETIVO MASCULINO DERIVADO DE **BOM**. **7 letras**	⑱ ADJETIVO FEMININO DERIVADO DE **DELÍCIA**. **9 letras**	⑲ RAIOS DE **SOL** É O MESMO QUE RAIOS **SOL...** **7 letras**	⑳ ADJETIVO REFERENTE A "CHEIO DE FLORES". **7 letras**

Jogo do adjetivo pátrio

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo cinco componentes, um deles será o juiz.

Um participante por vez retira uma carta do monte e lê a pergunta. Se apresentar o adjetivo pátrio certo, fica com a carta. Se errar, coloca-a na parte de baixo do monte.

O juiz fica com a ficha de adjetivos e é responsável por informar se a resposta está correta ou inadequada.

No final, quem tiver mais cartas na mão é o vencedor.

Ficha do juiz

Acre: acreano	**Alagoas**: alagoano	**Amapá**: amapaense	**Bahia**: baiano
Belém: belenense	**Belo Horizonte**: belo-horizontino	**Boa Vista**: boa-vistense	**Brasília**: brasiliense
Ceará: cearense	**Cuiabá**: cuiabano	**Espírito Santo**: capixaba	**Fernando de Noronha**: noronhense
Florianópolis: florianopolitano	**Fortaleza**: fortalezense	**Goiânia**: goianense	**Goiás**: goiano
João Pessoa: pessoense	**Macapá**: macapaense	**Maceió**: maceioense	**Manaus**: manauense
Maranhão: maranhense	**Mato Grosso do Sul**: mato-grossense do sul (ou sul-mato-grossense)	**Mato Grosso**: mato-grossense	**Minas Gerais**: mineiro
Natal: natalense	**Palmas**: palmense	**Paraíba**: paraibano	**Paraná**: paranaense
Pernambuco: pernambucano	**Piauí**: piauiense	**Porto Alegre**: porto-alegrense	**Porto Velho**: porto-velhense
Recife: recifense	**Rio Branco**: rio-branquense	**Rio de Janeiro (cidade)**: carioca	**Rio de Janeiro (estado)**: fluminense
Rio Grande do Norte: potiguar	**Rio Grande do Sul**: gaúcho	**Rondônia**: rondoniense	**Roraima**: roraimense
Salvador: soteropolitano	**Santa Catarina**: catarinense	**São Paulo (cidade)**: paulistano	**São Paulo (estado)**: paulista
Sergipe: sergipano	**Teresina**: teresinense	**Tocantins**: tocantinense	

Jogo do adjetivo pátrio

Quem nasce na cidade de São Paulo é:
a) paulista
b) paulistano
c) são-paulino

Quem nasce no estado de São Paulo é:
a) paulista
b) paulistano
c) são-paulino

Quem nasce na cidade do Rio de Janeiro é:
a) carioca
b) fluminense
c) janeirista

Quem nasce no estado do Rio de Janeiro é:
a) carioca
b) fluminense
c) janeirista

Quem nasce no Espírito Santo é:
a) carioca
b) capixaba
c) santista

Quem nasce no Maranhão é:
a) mariano
b) maranhense
c) maranaura

Quem nasce em Salvador, na Bahia, é:
a) salvadoeiro
b) soteropolitano
c) salvadoriano

Quem nasce no Acre é:
a) acreano
b) acreense
c) acreiro

Quem nasce no Amapá é:
a) amapano
b) amapaense
c) amapense

Quem nasce em Belém, no Pará é:
a) belemense
b) belemia
c) belonense

Quem nasce em Minas Gerais é:
a) minas-gerense
b) mineiro
c) minério

Quem nasce em Belo Horizonte é:
a) belo-horizontino
b) belo-horizontense
c) belense

Quem nasce em Goiânia é:
a) goianense
b) goianiano
c) goianeiro

Quem nasce em Florianópolis é:
a) floriano
b) florianapolitano
c) florianopolense

Quem nasce em Santa Catarina é:
a) santista
b) catarinense
c) catariano

Quem nasce no Ceará é:
a) cearense
b) cearitano
c) cearapolitano

Jogo do adjetivo pátrio

Quem nasce na Paraíba é:
a) paraibense
b) paraibano
c) paraibeiro

Quem nasce em João Pessoa, na Paraíba é:
a) pessoano
b) paulistano
c) são-paulino

Quem nasce em Macapá é:
a) macapano
b) macapeiro
c) macapaense

Quem nasce em Maceió é:
a) maceiense
b) maceiano
c) maceioense

Quem nasce em Manaus é:
a) manauense
b) manauseiro
c) manauês

Quem nasce em Recife é :
a) recifano
b) recifense
c) recifeiro

Quem nasce em Rio Branco é:
a) branquense
b) rio-branquense
c) riense

Quem nasce no Mato Grosso é:
a) matense
b) grossense
c) mato-grossense

Quem nasce no Mato Grosso do Sul é:
a) grossense
b) mato-sulista
c) mato-
-grossense-do-sul

Quem nasce em Natal é:
a) natalino
b) natalita
c) natalense

Quem nasce no Rio Grande do Norte é:
a) potiguar
b) nortista
c) gaúcho

Quem nasce no Rio Grande do Sul é:
a) carioca
b) gaúcho
c) potiguar

Quem nasce em Rondônia é:
a) rondense
b) rondano
c) rondoniense

Quem nasce em Sergipe é:
a) sergipano
b) sergipiano
c) sergileiro

Quem nasce em Teresina é:
a) teresinense
b) teresiano
c) teresinho

Quem nasce no Tocantins é:
a) tucano
b) tocantinense
c) tocantinano

Jogo do adjetivo pátrio

Quem nasce em Brasilia é: a) brasiliaura b) brasiliense c) brasiliano	**Quem nasce em Cuiabá é:** a) cuiabano b) cuiabense c) cuibeiro	**Quem nasce em Roraima é:** a) roraimano b) roraimense c) roraimaura	**Quem nasce em Alagoas é:** a) lagoeiro b) alagoano c) alagoeiro
Quem nasce em Goiás é: a) goiasense b) goiaseiro c) goiano	**Quem nasce em Pernambuco é:** a) pernambucano b) pernambuquino c) pernambuqueiro	**Quem nasce em Porto Alegre é:** a) alegrense b) porto-alegrense c) portense	**Quem nasce em Fortaleza, no Ceará é:** a) fortalense b) fortalezense c) fortaleiro
Quem nasce na Bahia é: a) baiano b) baieiro c) baiaura	**Quem nasce no Paraná é:** a) paraibano b) paranaense c) paraense	**Quem nasce no Pará é :** a) paraibano b) paranaense c) paraense	**Quem nasce no Piauí é:** a) piauiense b) piauiano c) piauista
Quem nasce em Palmas é: a) palmeirense b) palmista c) palmense	**Quem nasce em Fernando de Noronha é:** a) fernandense b) noronhense c) noronheiro	**Quem nasce em Porto Velho é:** a) portense b) porto-velhense c) portiniano	**Quem nasce em Boa Vista é:** a) boa-vistense b) boa-vistano c) boa-visteiro

Bingo dos verbos

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em trios e distribuir uma cartela para cada trio.

Em uma caixinha ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os verbos apresentados nas cartelas.

Na sequência, sortear pausadamente cada um dos verbos. Se fizer parte da cartela, o trio deverá marcá-lo.

O trio que primeiro preencher todas as letras da cartela será o vencedor.

É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.

VERBOS PARA SORTEIO

ABRIR	AJUDAR	ALMOÇAR	AMAR
BRINCAR	COMEÇAR	CONTINUAR	DANÇAR
DEITAR	DESENHAR	DESLIGAR	DOAR
ENTENDER	ESCREVER	ESTUDAR	FECHAR
JANTAR	JOGAR	LER	LEVANTAR
LIGAR	NADAR	NAMORAR	OFERECER
OFERTAR	OLHAR	ORAR	PARAR
PARTIR	PERDER	PINTAR	PRATICAR
QUERER	TELEFONAR	VENCER	VER
VIAJAR	VIVER		

Bingo dos verbos

ESTUDAR	DANÇAR	PRATICAR
OFERTA	VER	LIGAR
VIVER		TELEFONAR
ENTENDER	BRINCAR	JANTAR
NADAR	DEITAR	PARAR

AMAR	OFERECER	LER
ENTENDER	OLHAR	DANÇAR
COMEÇAR		AJUDAR
ORAR	LEVANTAR	DESLIGAR
ESCREVER	PARTIR	FECHAR

Bingo dos verbos

LEVANTAR	LER	FECHAR
ENTENDER	NAMORAR	OFERECER
NADAR		PERDER
COMEÇAR	VER	ESCREVER
PARAR	VENCER	DANÇAR

ABRIR	NADAR	VER
COMEÇAR	VIAJAR	DEITAR
QUERER		LIGAR
JOGAR	DANÇAR	AMAR
ORAR	AJUDAR	DESLIGAR

Bingo dos verbos

LER	JOGAR	DESENHAR
COMEÇAR	VER	ENTENDER
PARTIR		OFERECER
NAMORAR	DESLIGAR	FECHAR
VIAJAR	ORAR	BRINCAR

NADAR	ESTUDAR	LER
PINTAR	PRATICAR	AJUDAR
PARAR		ALMOÇAR
DEITAR	OLHAR	OFERTAR
DANÇAR	ABRIR	ESCREVER

Bingo dos verbos

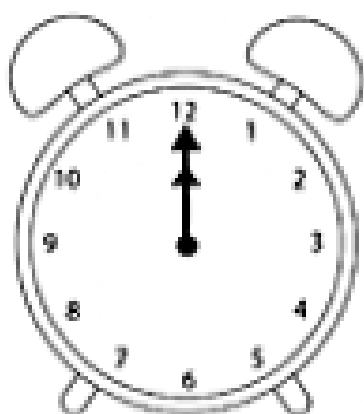
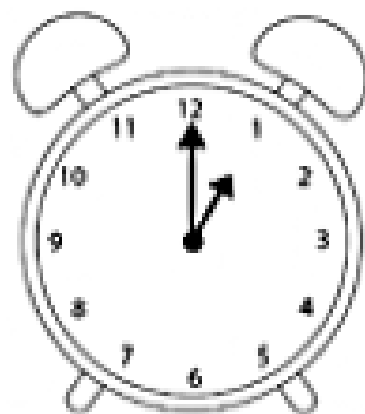
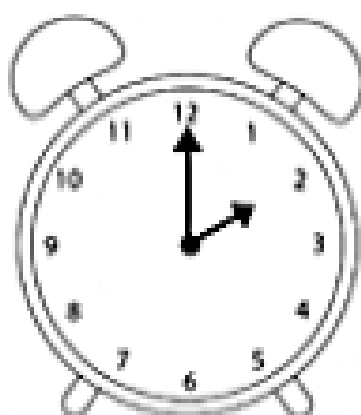
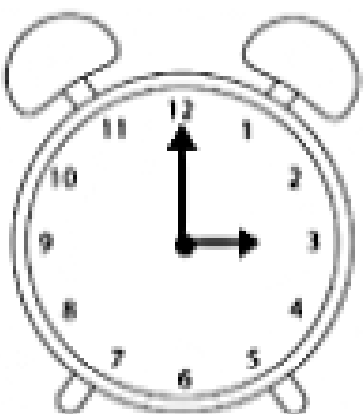
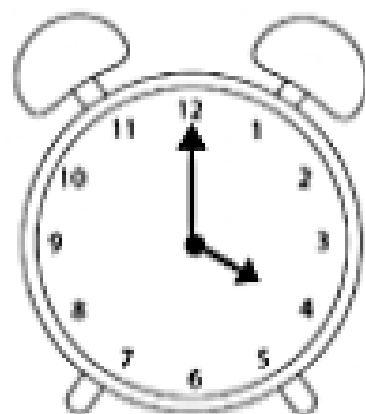
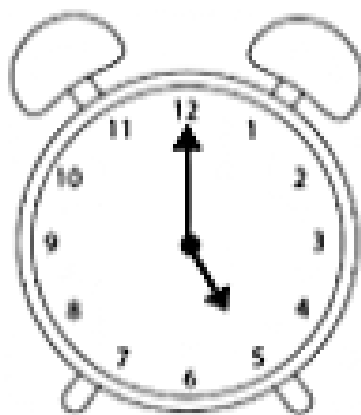
NADAR	ESCREVER	JANTAR
PARTIR	OLHAR	VIAJAR
CONTINUAR		VIVER
VENCER	OFERTAR	QUERER
LER	FECHAR	LIGAR

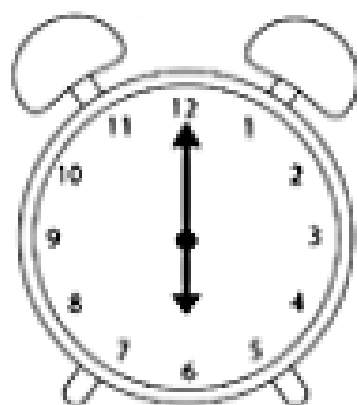
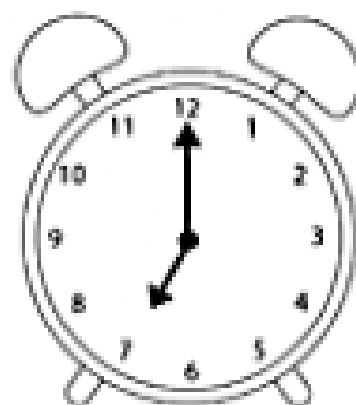
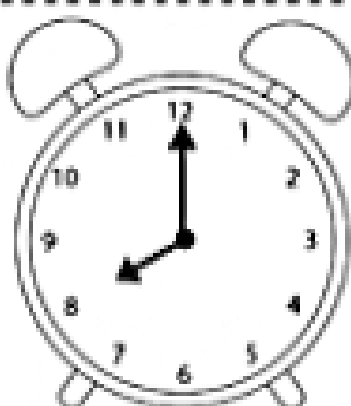
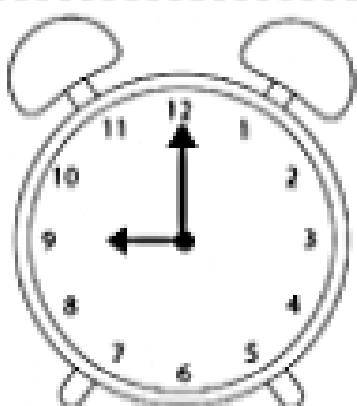
ALMOÇAR	PRATICAR	DANÇAR
PARAR	VER	VIAJAR
ABRIR		AMAR
TELEFONAR	AJUDAR	PERDER
JOGAR	OFERECER	ESTUDAR

Bingo dos verbos

JANTAR	VENCER	NADAR
VIVER	VER	DOAR
DESLIGAR		ESCREVER
COMEÇAR	BRINCAR	PRATICAR
DESENHAR	QUERER	JOGAR

ORAR	ABRIR	DANÇAR
AMAR	OLHAR	PERDER
VIAJAR		PINTAR
NAMORAR	DOAR	CONTINUAR
NADAR	TELEFONAR	ALMOÇAR

Jogo da memória: horas

12:00
00:00

1:00
13:00

2:00
14:00

3:00
15:00

4:00
16:00

5:00
17:00

Jogo da memória: horas

Par ou ímpar?

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos para a realização deste jogo.

Cada componente do grupo, na sua vez, joga o dado numérico e verifica se o número sorteado é par ou ímpar. A seguir, lança o dado do par ou ímpar.

Se o dado cair na classificação correta, ele marca os pontos do dado numérico na cartela. Exemplo: Se no dado numérico der "2", para marcar dois pontos o outro dado deve cair no "par".

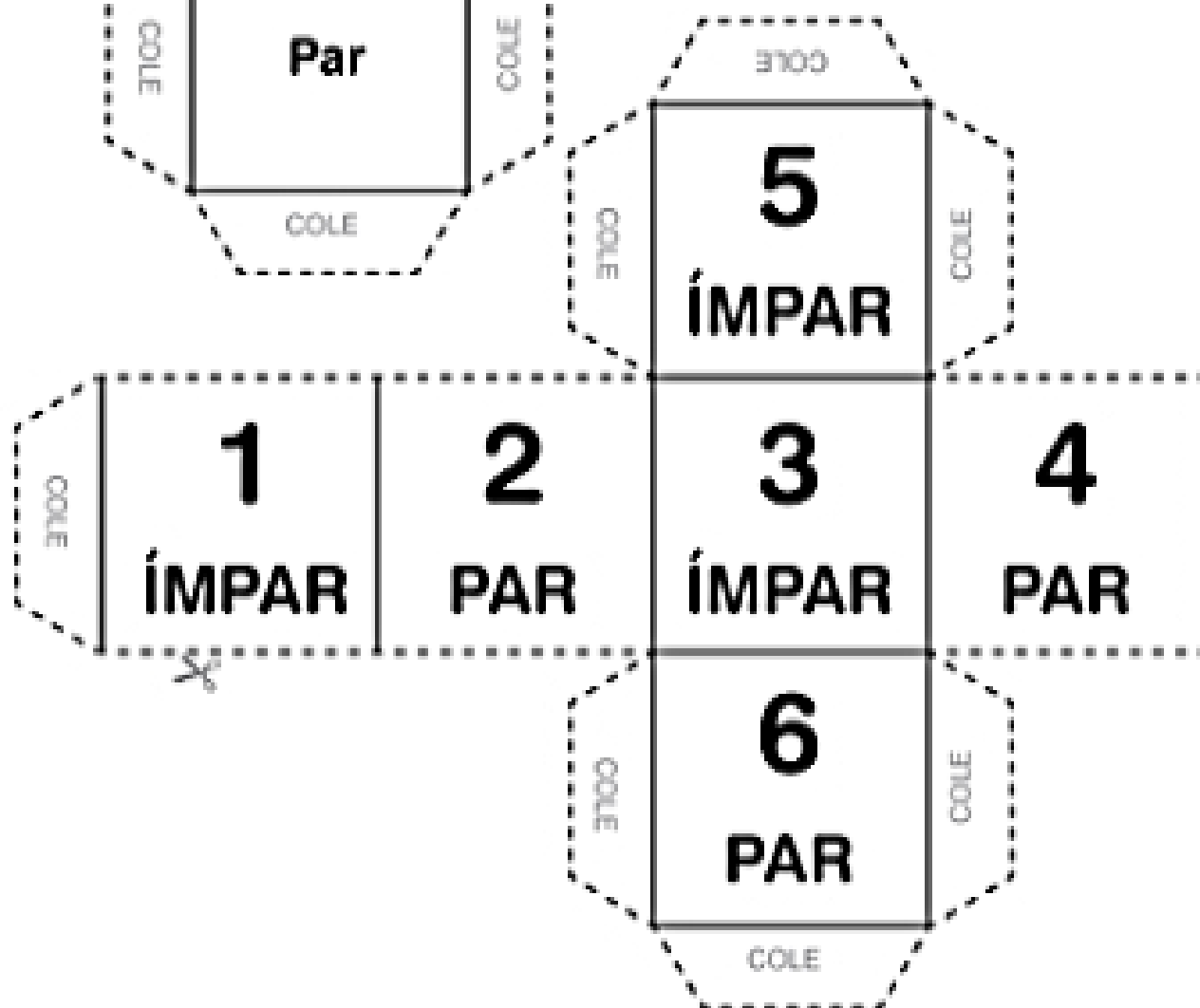
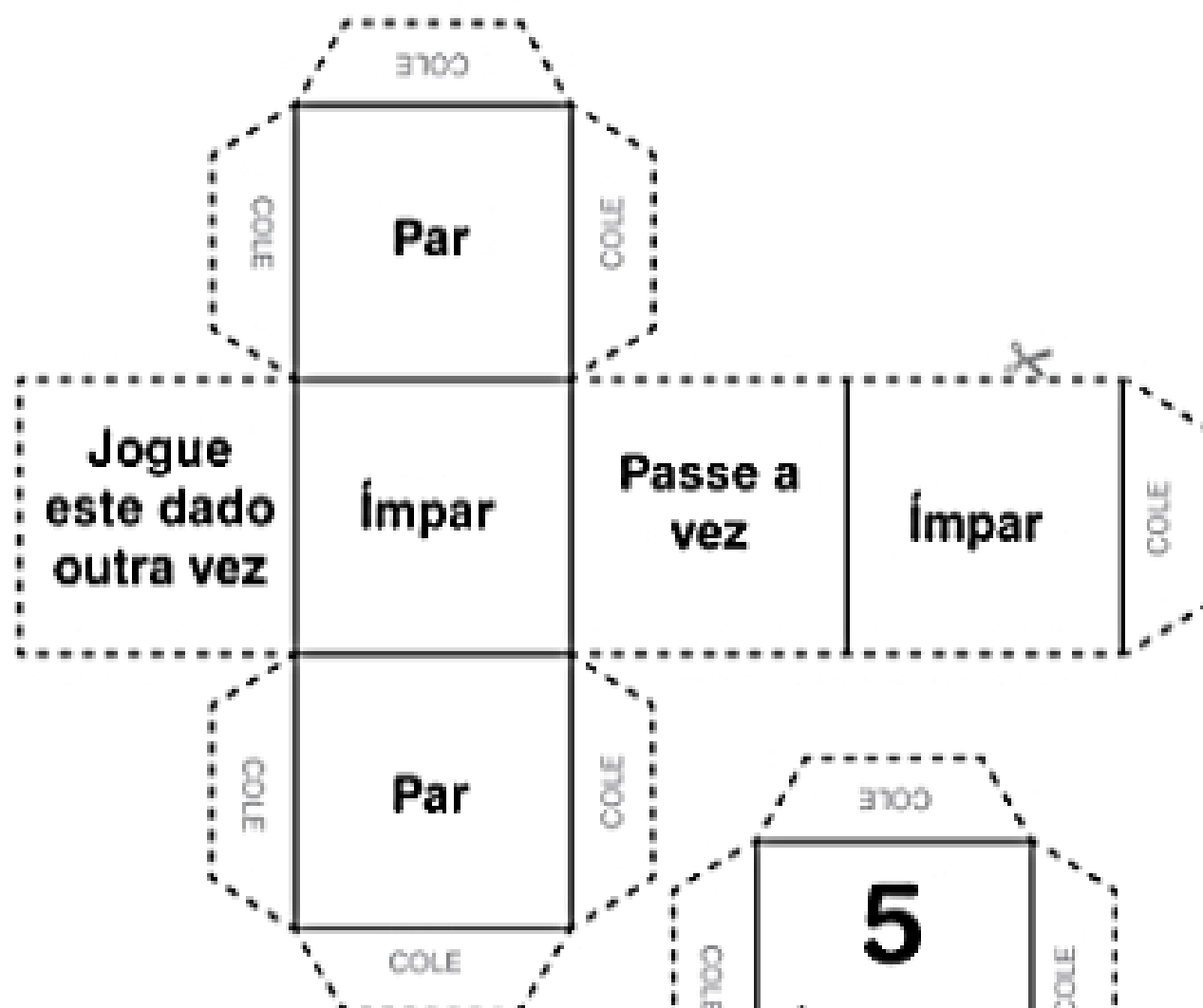
A seguir, é a vez do próximo participante.

Será considerado vencedor o participante que, após três rodadas, somar mais pontos.

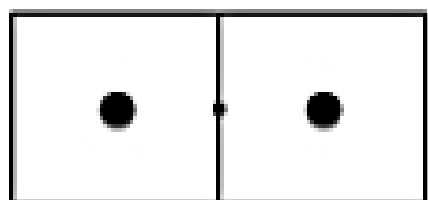
Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

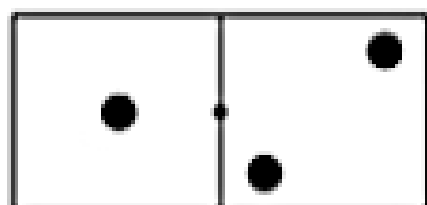
Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

Par ou ímpar?

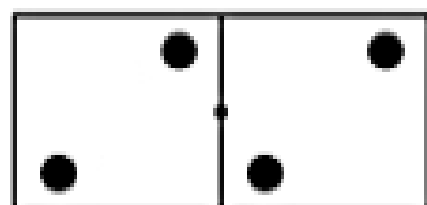
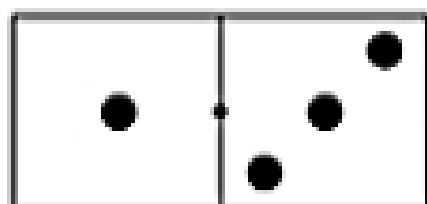
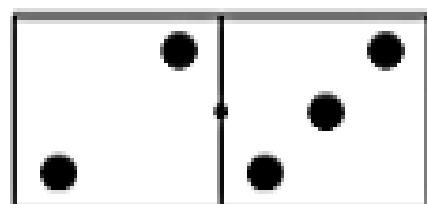
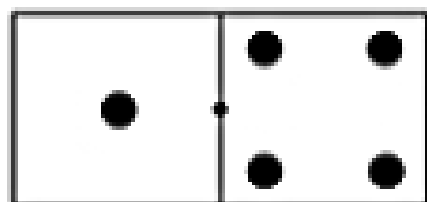
COLE
COLE
Par
COLE
Jogue este dado outra vez
Ímpar
Passe a vez
Ímpar
COLE
COLE
Par
COLE
COLE
COLE
5
ÍMPAR
COLE
COLE
COLE
1
ÍMPAR
2
PAR
3
ÍMPAR
4
PAR
COLE
6
PAR
COLE
COLE

Dominó do par ou ímpar

1	PAR	4	ÍMPAR	8	PAR
1	ÍMPAR	5	PAR	8	ÍMPAR
2	PAR	5	ÍMPAR	9	PAR
2	ÍMPAR	6	PAR	9	ÍMPAR
3	PAR	6	ÍMPAR	10	PAR
3	ÍMPAR	7	PAR	10	ÍMPAR
4	PAR	7	ÍMPAR	11	ÍMPAR

Dominó do par ou ímpar

11	PAR	15	ÍMPAR	20	PAR
12	ÍMPAR	16	PAR	21	ÍMPAR
12	PAR	17	ÍMPAR	21	PAR
13	ÍMPAR	18	PAR	22	ÍMPAR
13	PAR	19	ÍMPAR	22	PAR
14	ÍMPAR	19	PAR	23	ÍMPAR
14	PAR	20	ÍMPAR	23	ÍMPAR

Multiplicando o dominó

Multiplique os números que cada peça do dominó representa.

Faça assim:

= 1

1 x 1 = 1

=

=

=

=

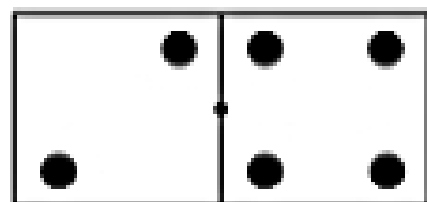
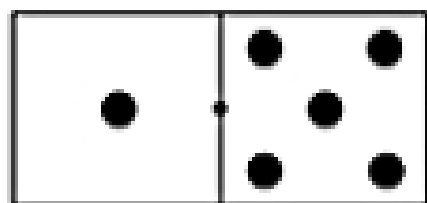
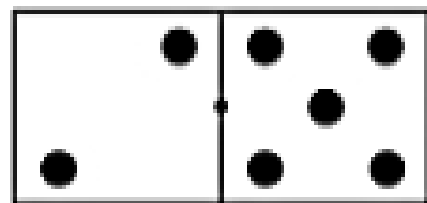
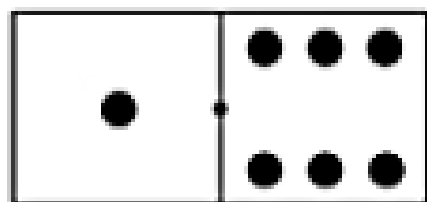
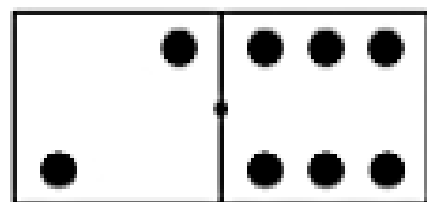
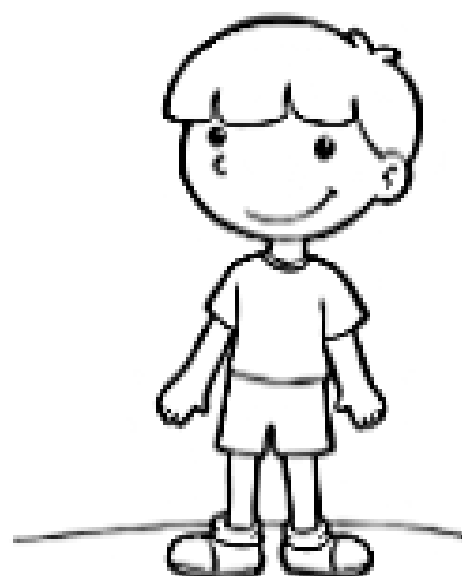
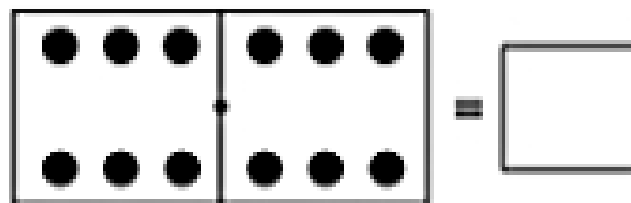
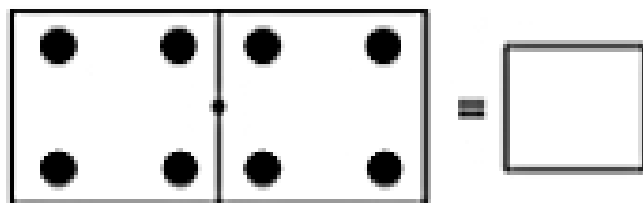
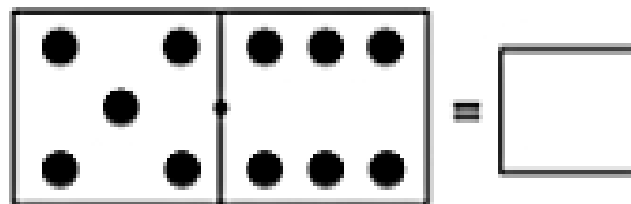
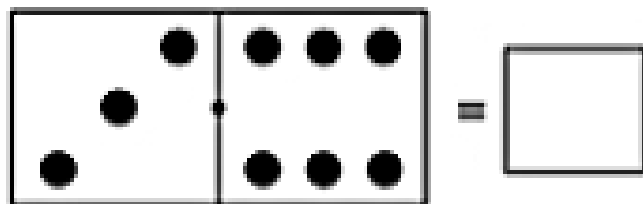
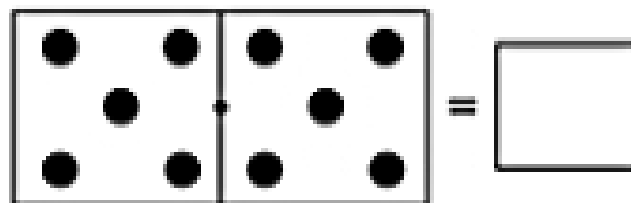
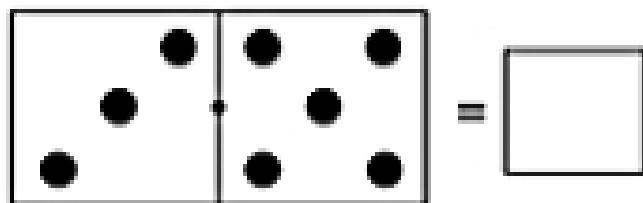
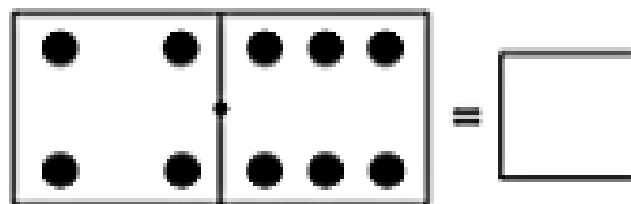
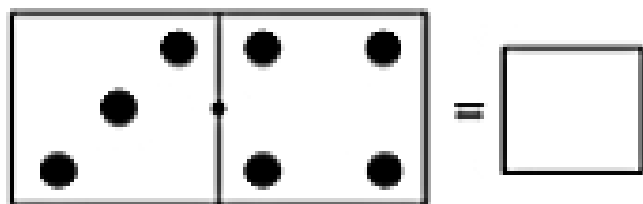
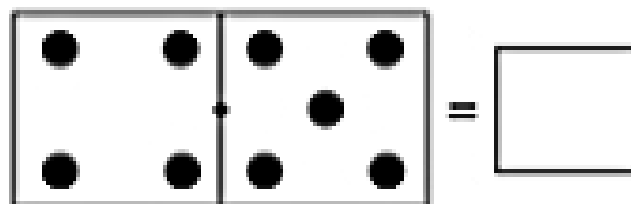
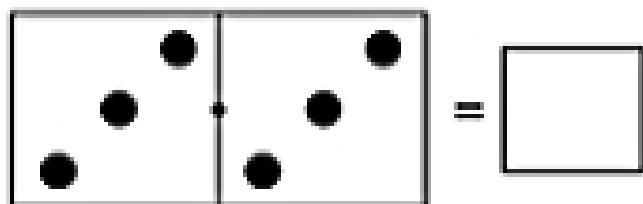
=

=

=

=

=

=

Multiplicando o dominó

Roleta da multiplicação

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas para brincar. Este jogo é colaborativo entre os componentes das duplas.

Explorar, no máximo, duas roletas por dia.

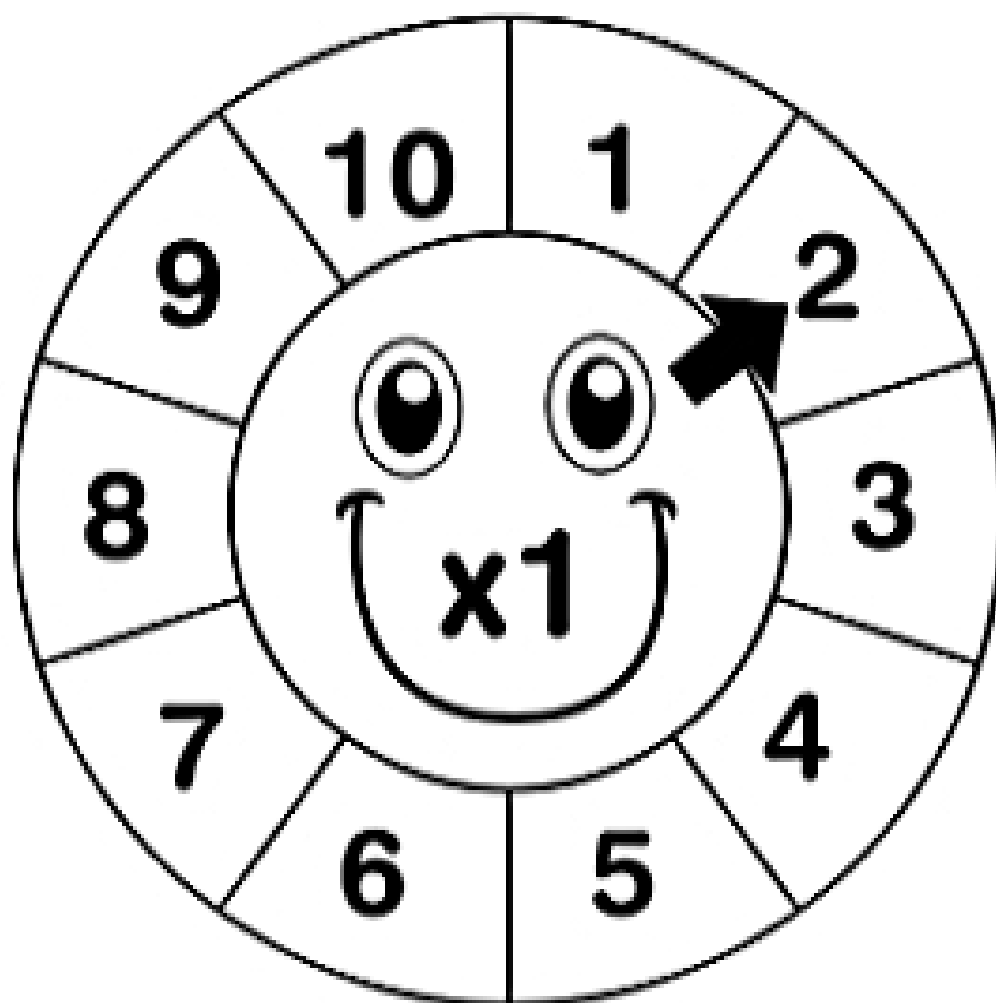
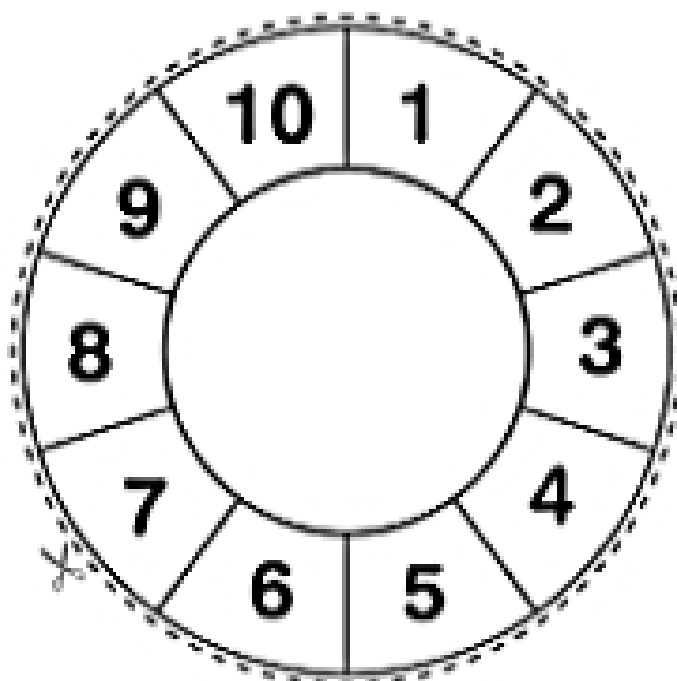
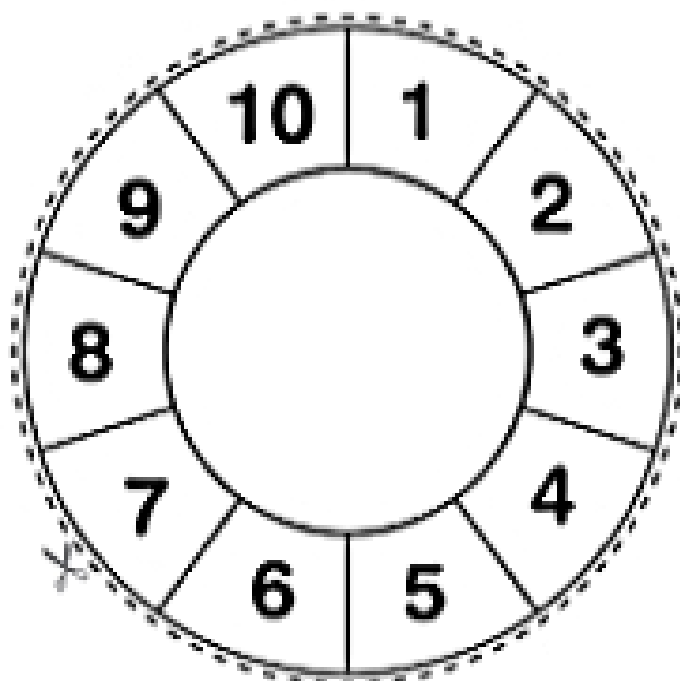
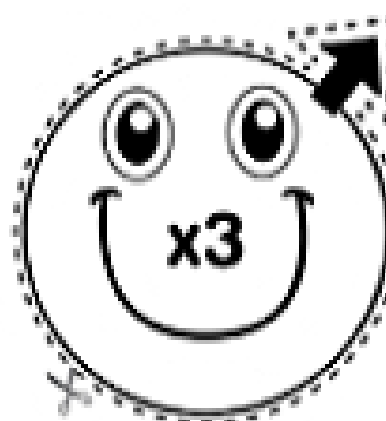
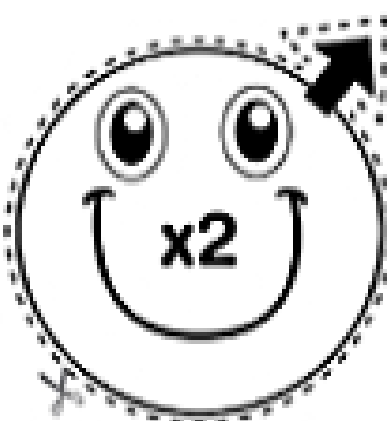
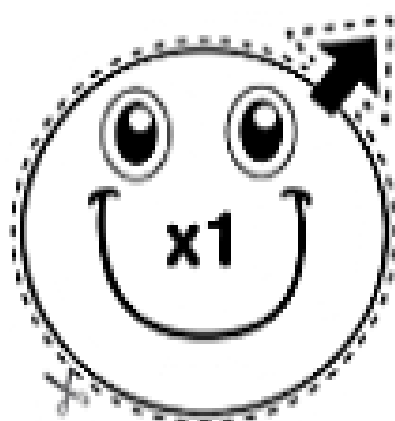
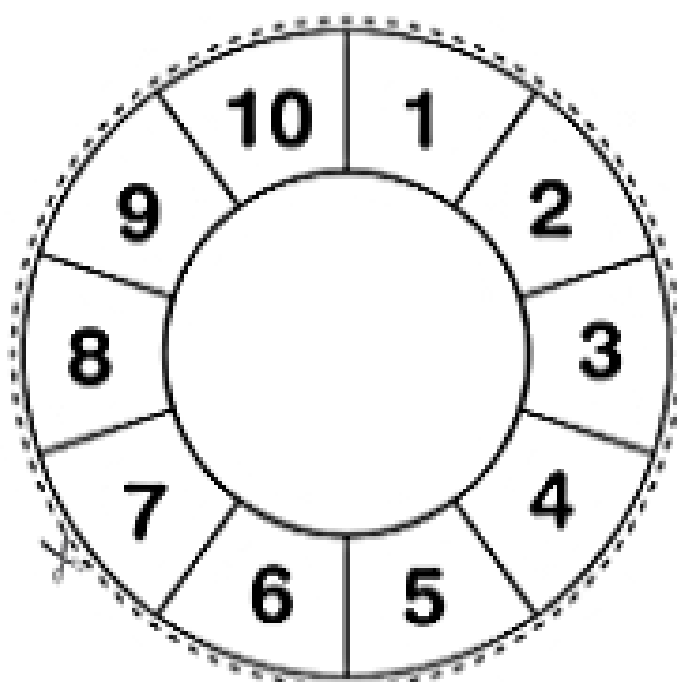
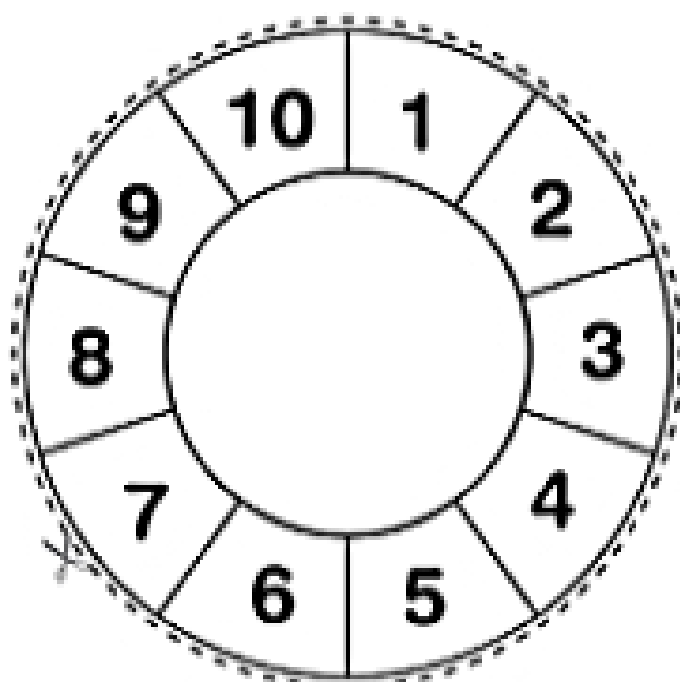
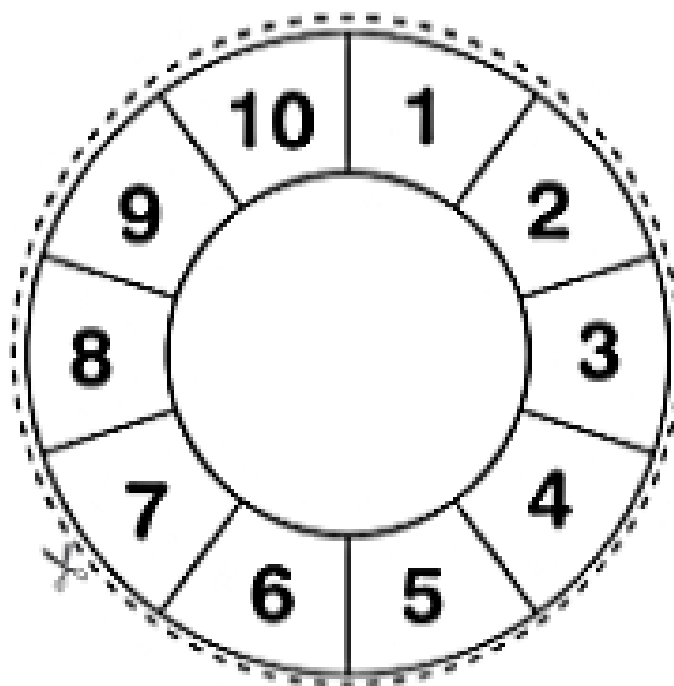
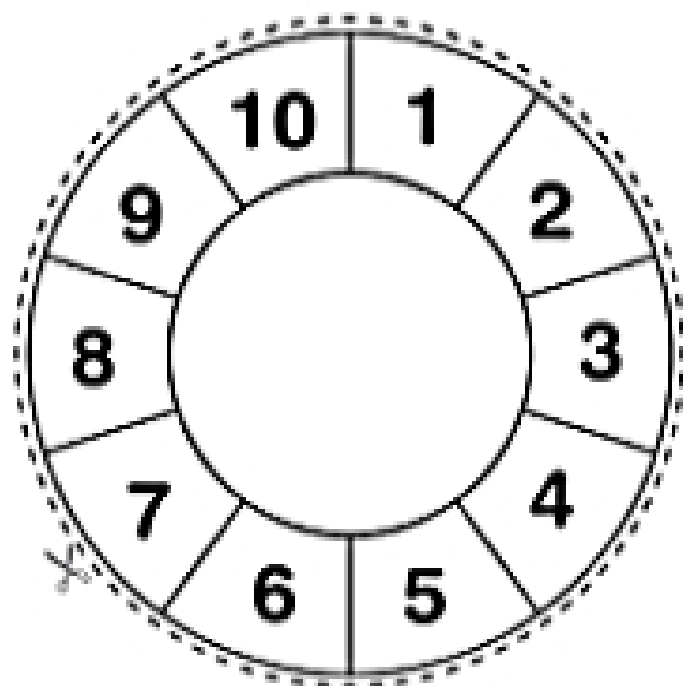
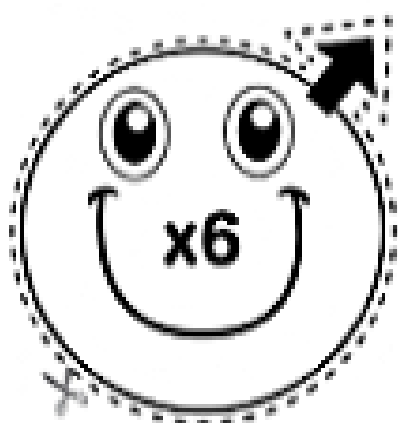
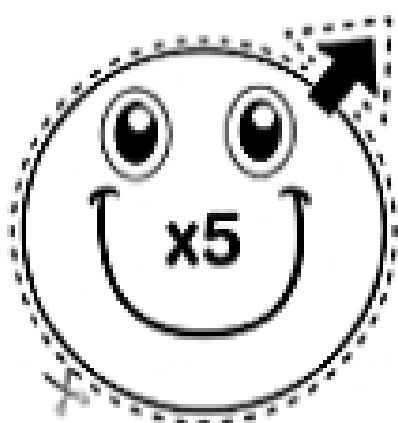
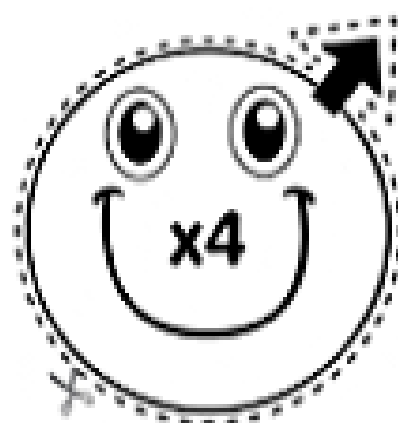
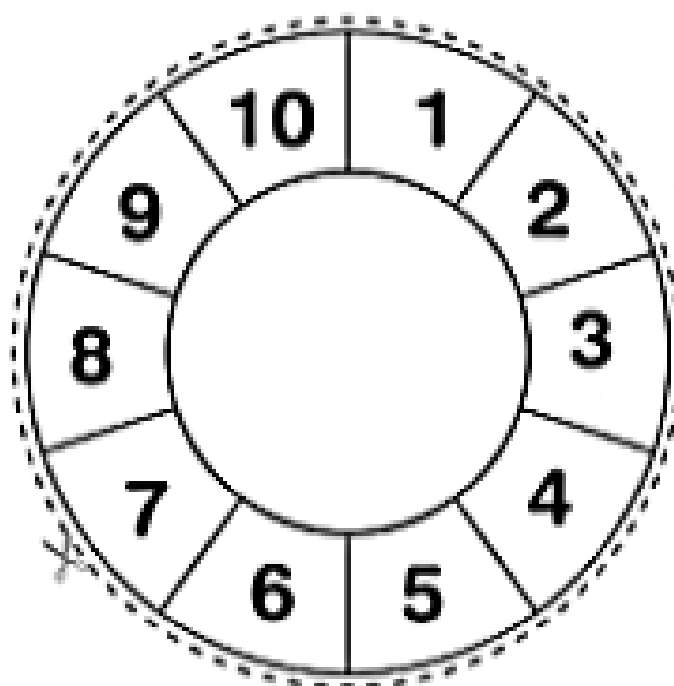
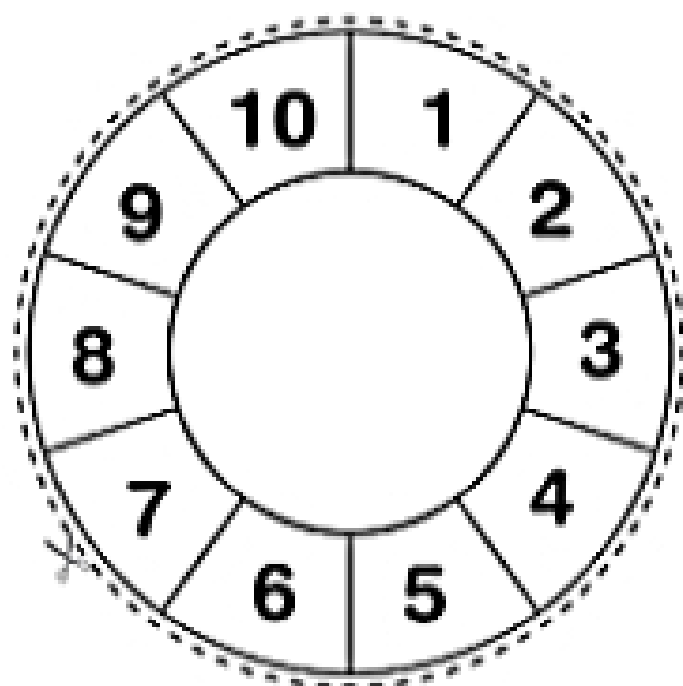
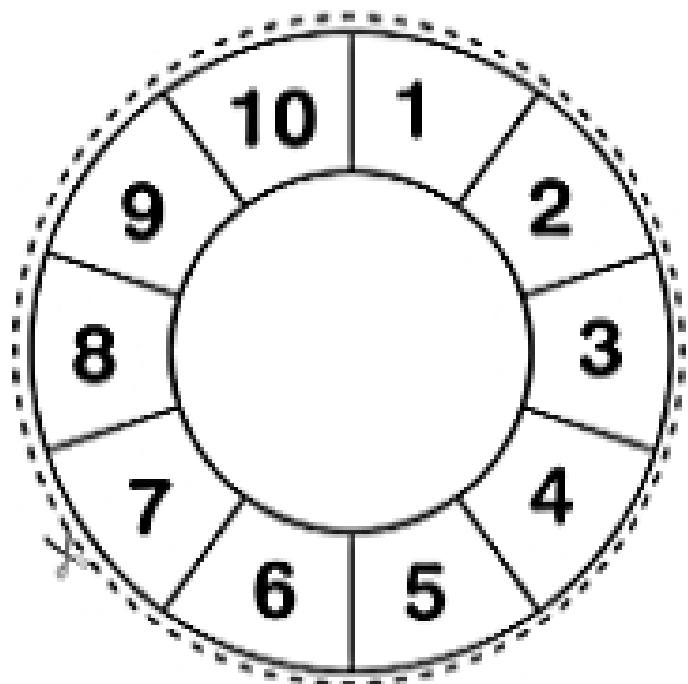
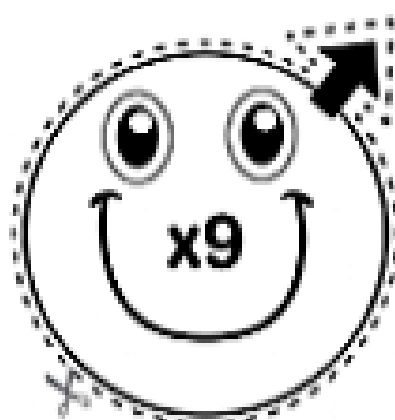
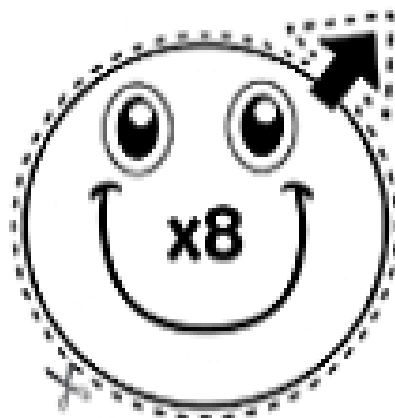
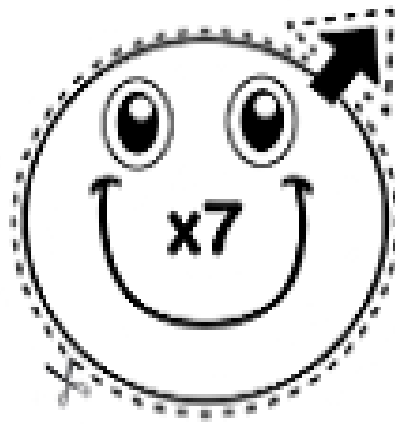
Para montar cada roleta, recortar os círculos e, depois, prender o círculo pequeno sobre o círculo grande, usando clipe ou alfinete.

Regras do jogo

1. Rodar o círculo pequeno.

2. Observar em que número a seta parou.

3. Multiplicar o número do centro pelo número indicado pela seta.

4. Escrever a resposta na cartela de resposta.

Roleta da multiplicação

Roleta da multiplicação

Roleta da multiplicação

Cartela da multiplicação

Nome:____________________ Data: ___ / ___ / ___

Dados da multiplicação

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos para a realização deste jogo.

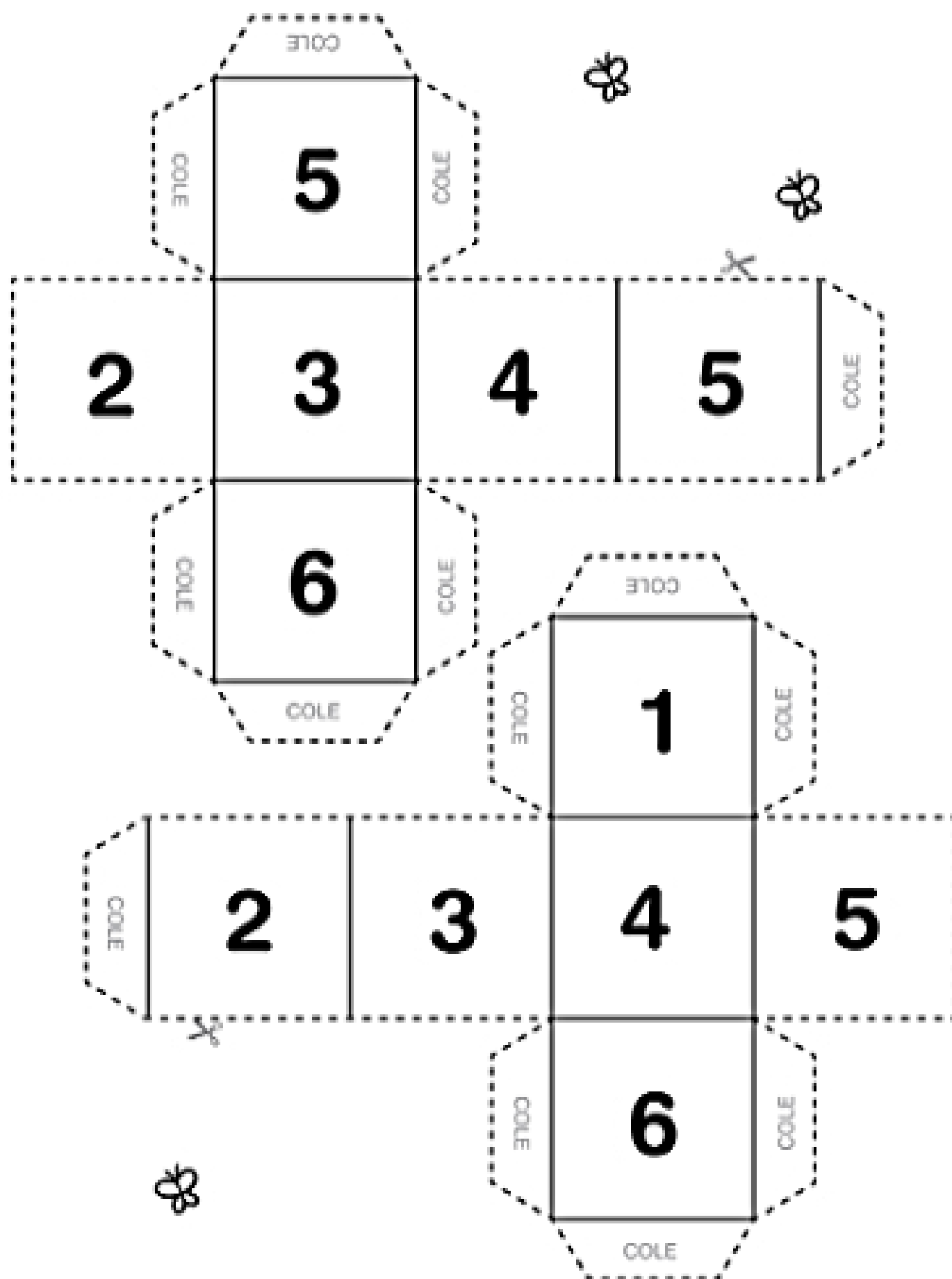
Cada componente do grupo, na sua vez, joga os dois dados, observa os números sorteados e multiplica um número pelo outro.

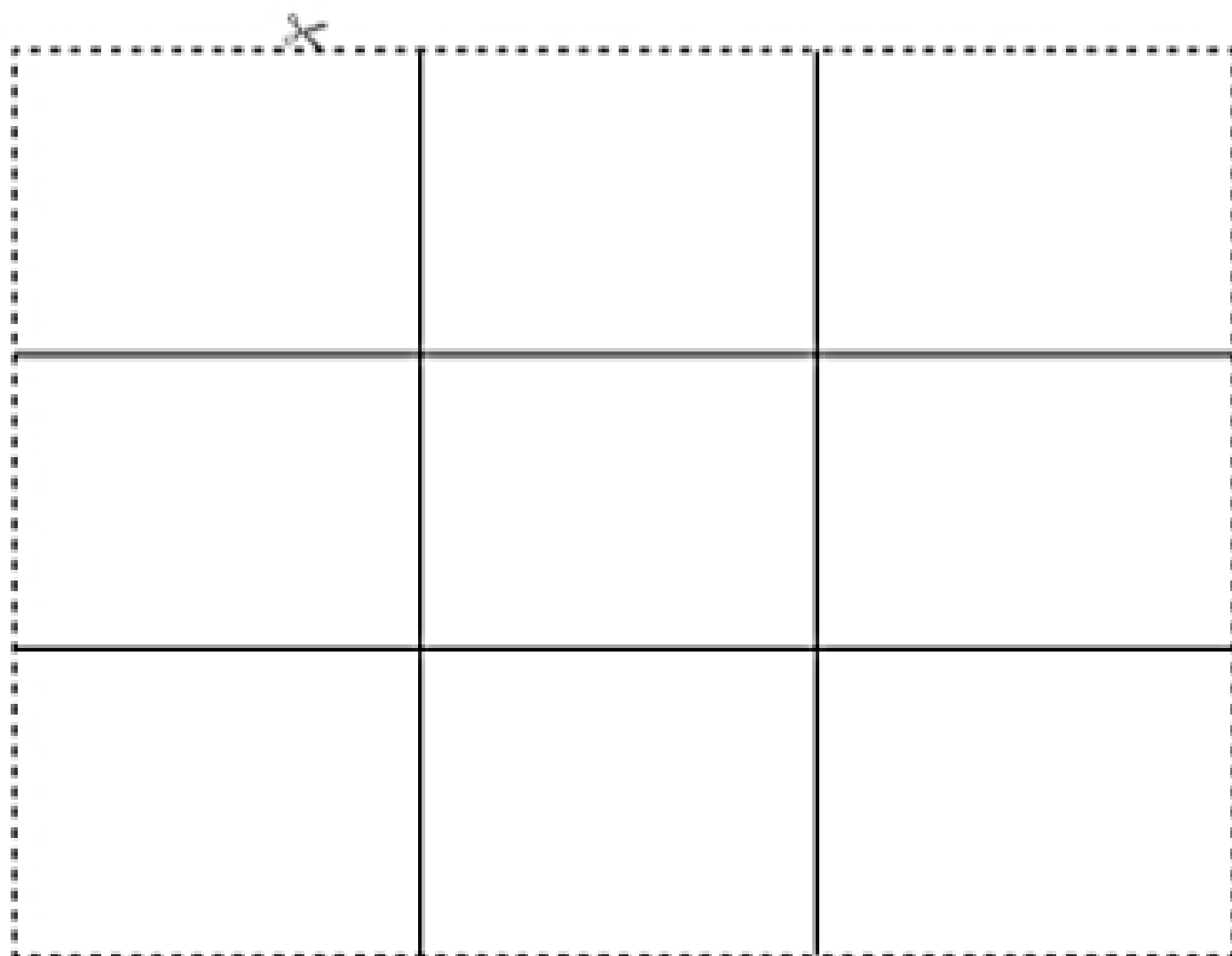
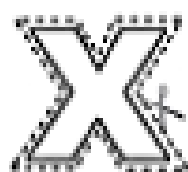
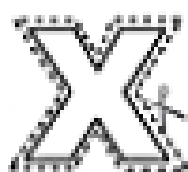
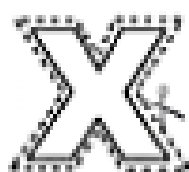
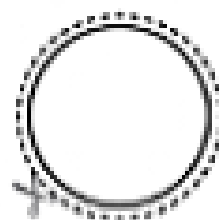
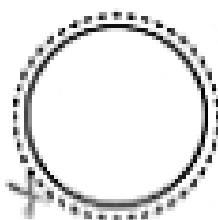
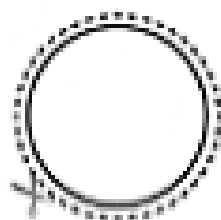
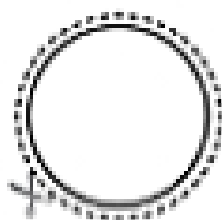
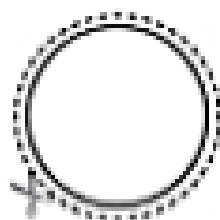
Os demais participantes conferem a multiplicação. Se estiver certa, valem os pontos feitos com o dado (o total da multiplicação). Então, o participante anota na cartela os pontos e passa a vez.

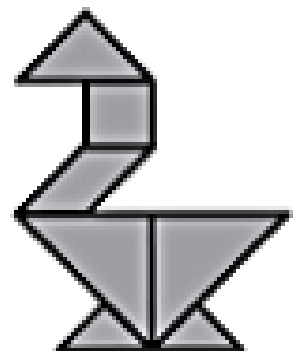
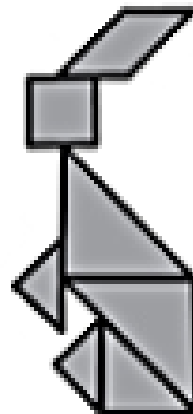
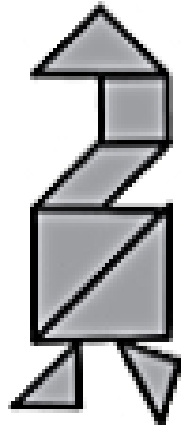
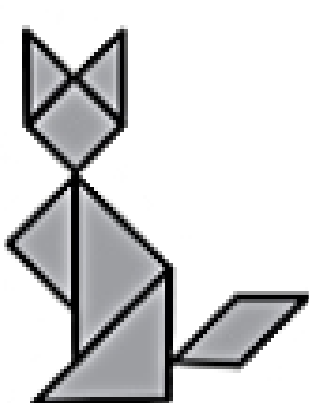
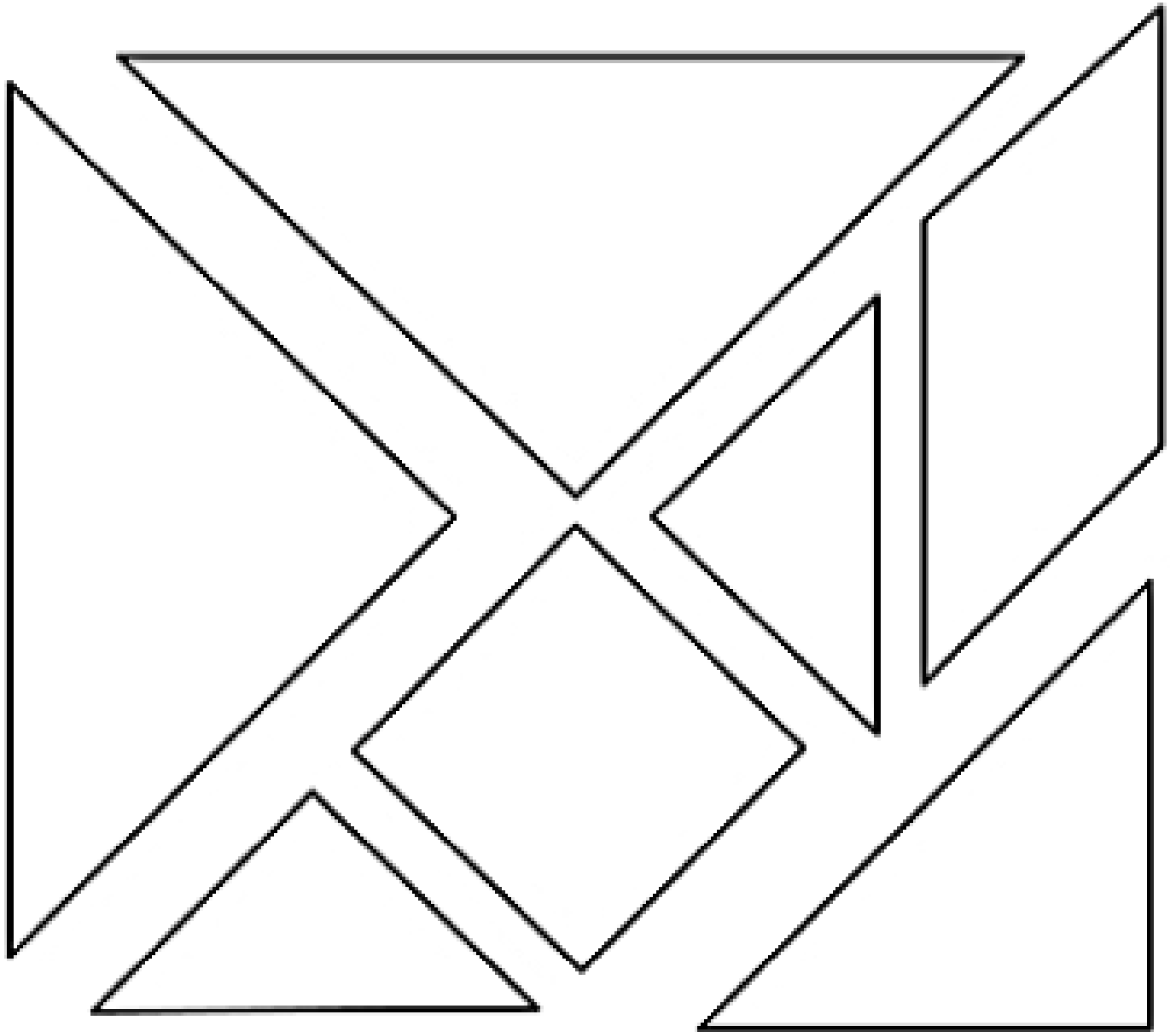
Será considerado vencedor o participante que, após três rodadas, somar mais pontos.

Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

Dados da multiplicação

Tabuleiro do jogo da velha

Recorte o tabuleiro e cole-o sobre uma cartolina, papelão ou papel-cartão.

Pinte os marcadores, recorte-os e convide um colega para jogar.

Tangram

Pinte as peças do Tangram. Depois, recorte-as e forme figuras, como nos exemplos abaixo.

Desafio numérico

Completar os espaços vazios com números de **1 a 4**, de modo que eles não se repitam na vertical nem na horizontal. Assim:

Ⓐ

1	2	3	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	3	2	1

Ⓑ

2			
			3

Ⓒ

	4		
		2	

Ⓓ

		1	
3			

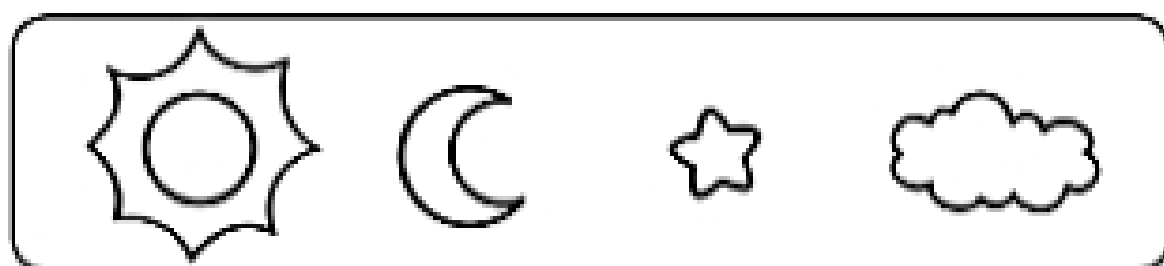
Ⓔ

		2	
	3		

Ⓕ

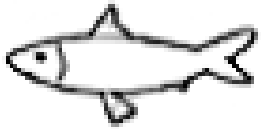
			1
1			

Quadrados mágicos

Complete os quadrados desenhando estes elementos.

Não vale repetir elemento lado a lado na horizontal nem na vertical.

Tabuleiro dos animais

AO EDUCADOR

Neste jogo, o aluno deve avançar de casa em casa, uma a uma.

Para avançar até a casa seguinte, o aluno deve acertar o dado com a mesma classificação do animal. Só poderá ocupar a casa quando lançar o dado e este cair na face que mostre a mesma classificação da casa.

Vence o jogo o primeiro participante que chegar à casa de número 20.

Organizar os alunos em trios ou grupos contendo quatro participantes.

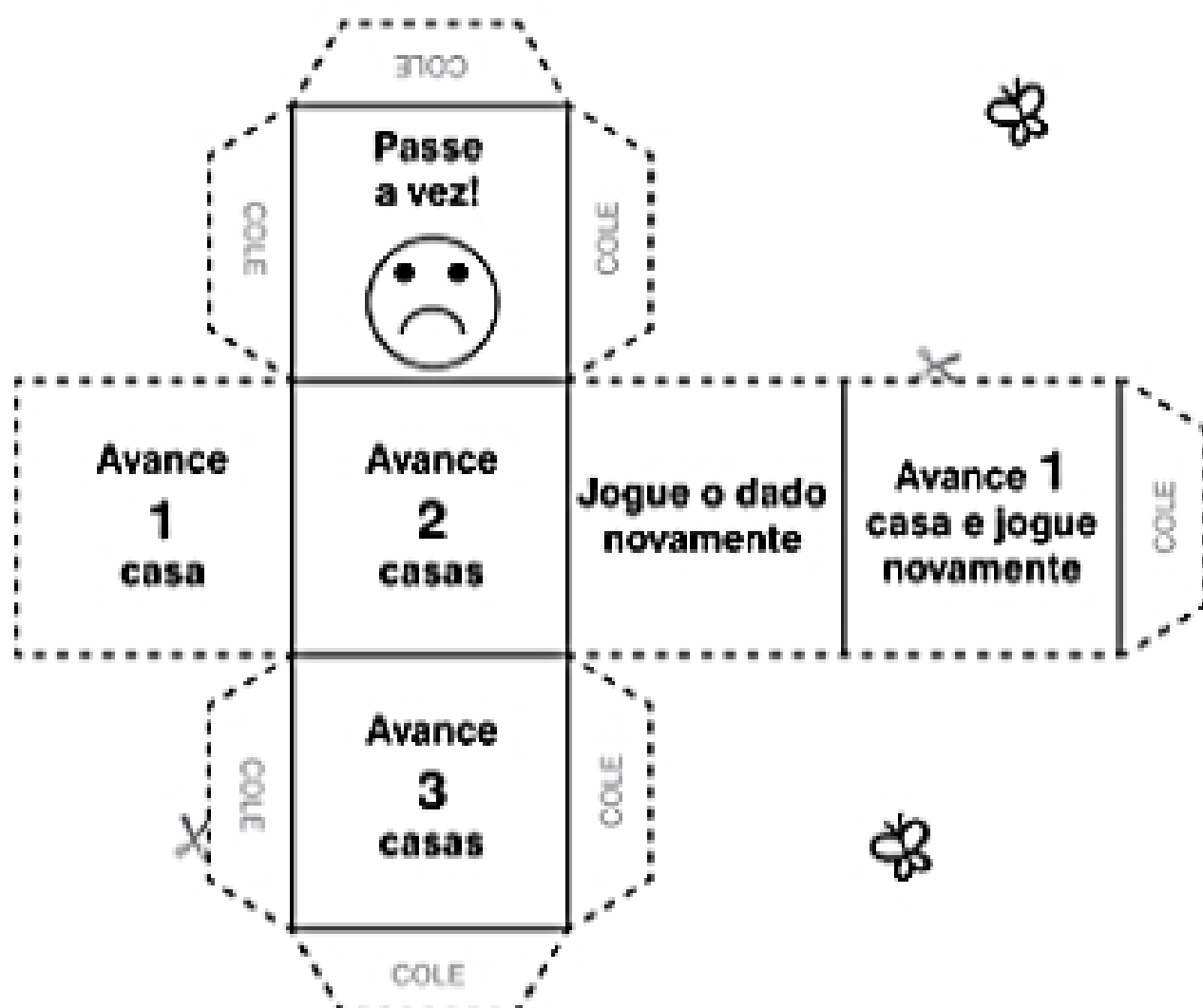
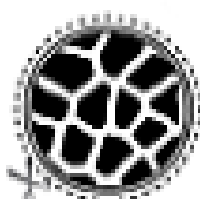
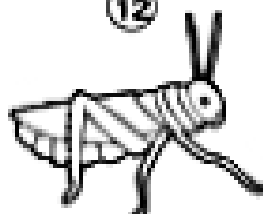
Tabuleiro dos animais

Trilha dos animais

AO EDUCADOR

Para os jogos de trilha a seguir, o ideal é organizar os alunos em trios.

Os participantes dos trios devem avançar na trilha, conforme o número que o dado apresenta na parte superior ao ser lançado.

Vence o jogo o participante que primeiro chegar à última casa da trilha.

Trilha das aves

Trilha dos insetos

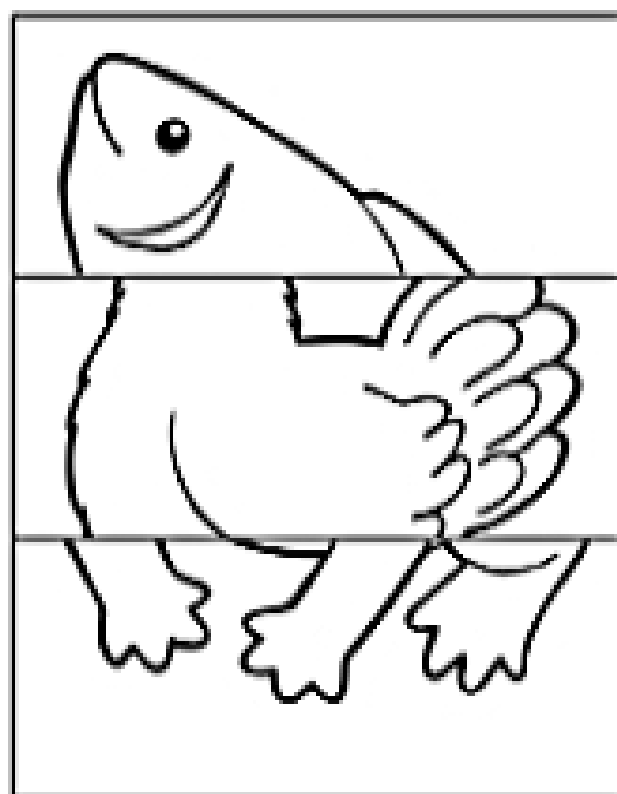
Bicho esquisito

AO EDUCADOR

Este é um jogo colaborativo e pode ser realizado coletivamente.

Antes de jogar, solicitar aos alunos que pintem as ilustrações. A seguir, devem colar cada ilustração em cartolina ou papel-cartão e, depois, recortar.

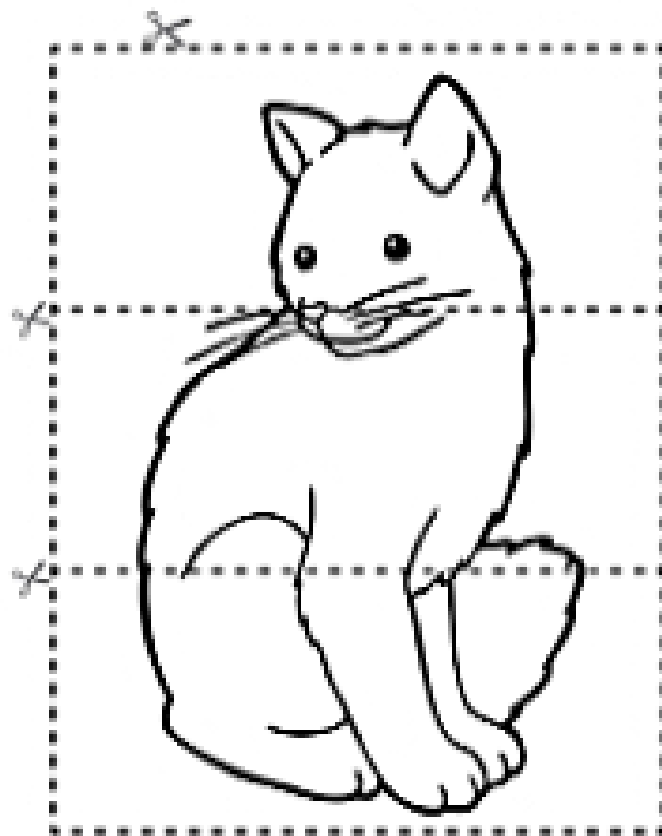
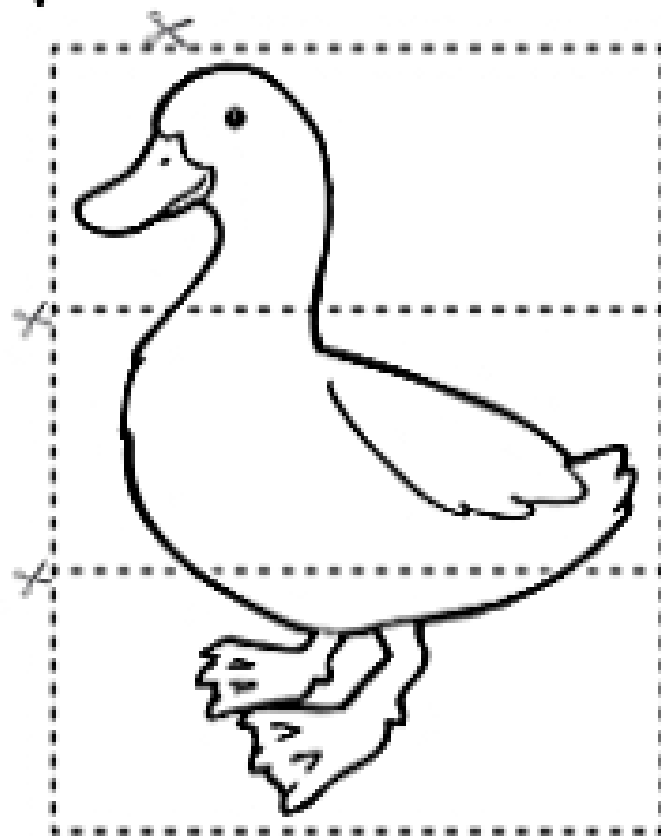
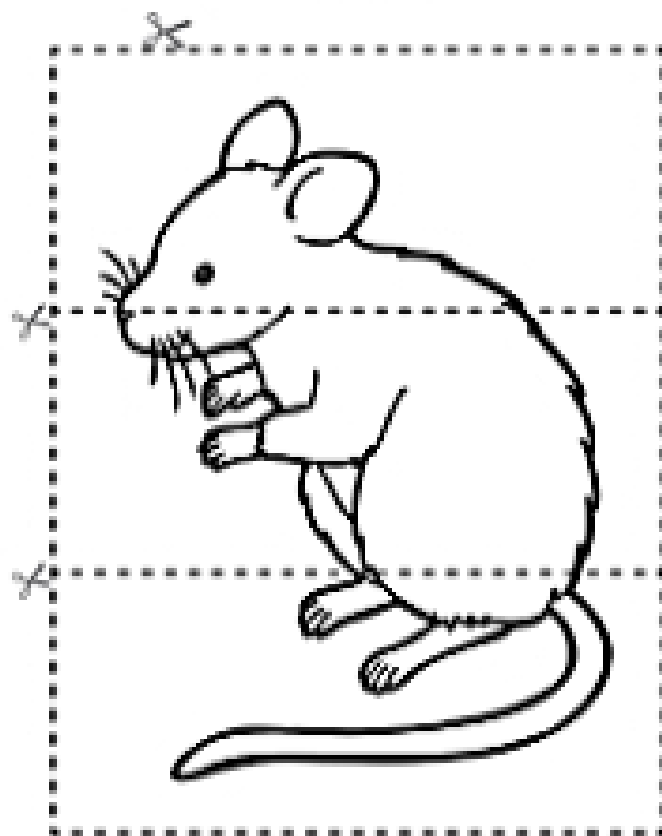
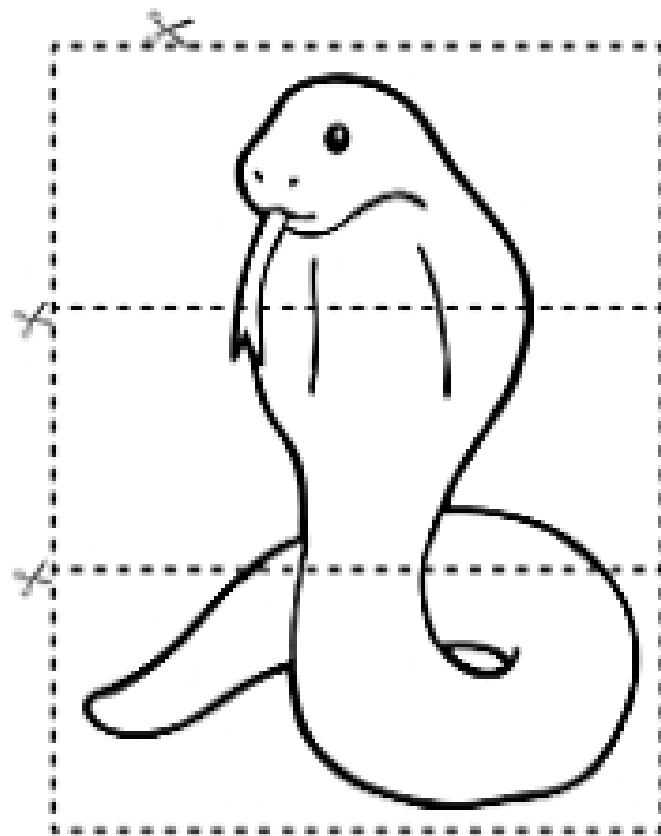
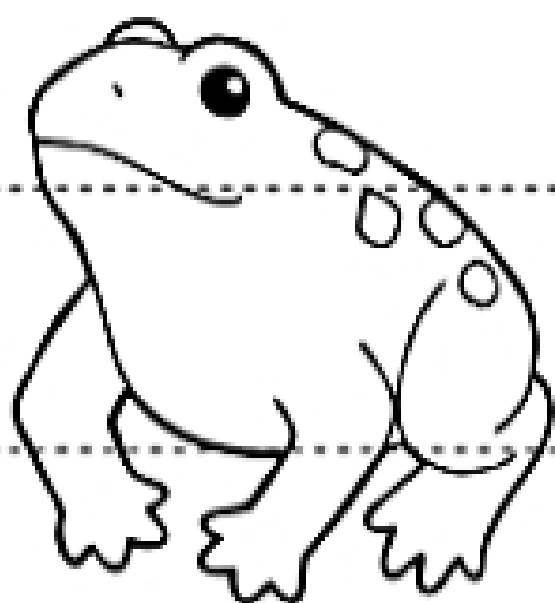
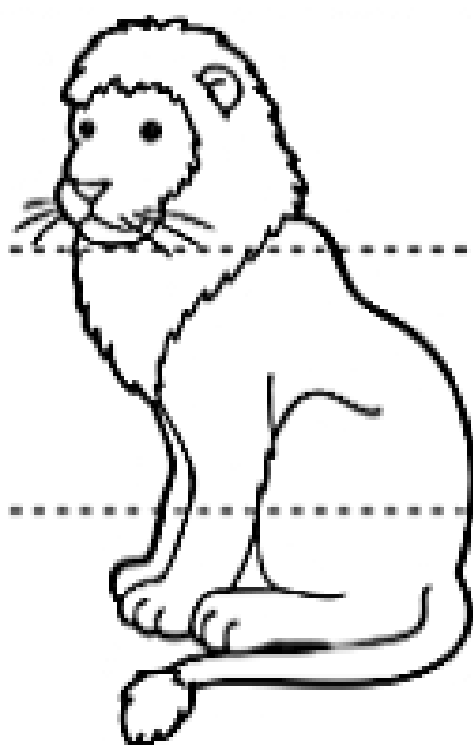
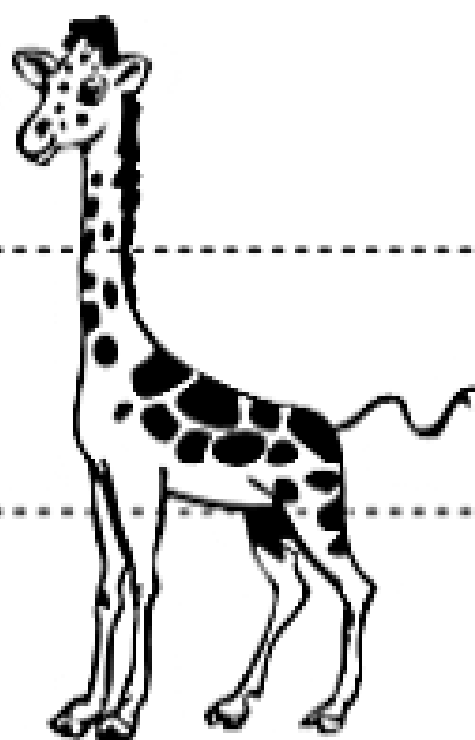
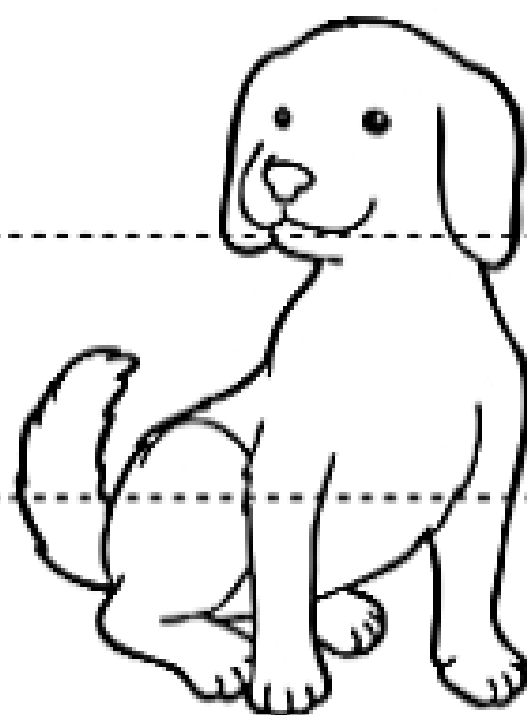
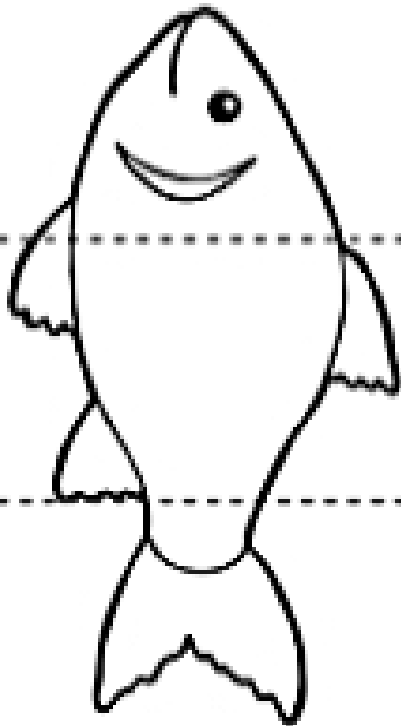
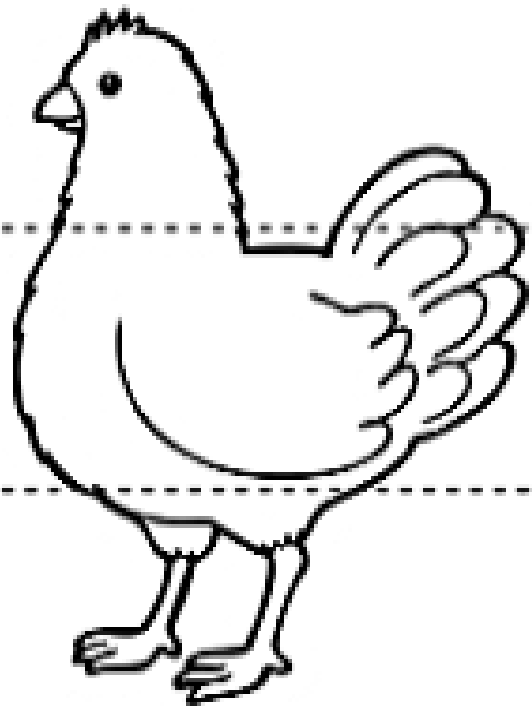
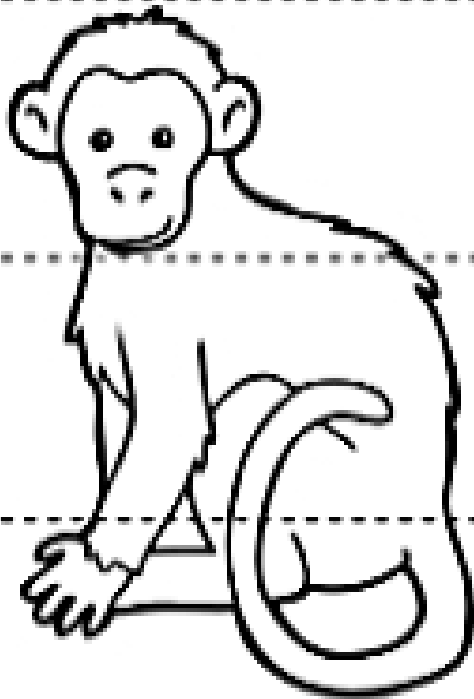
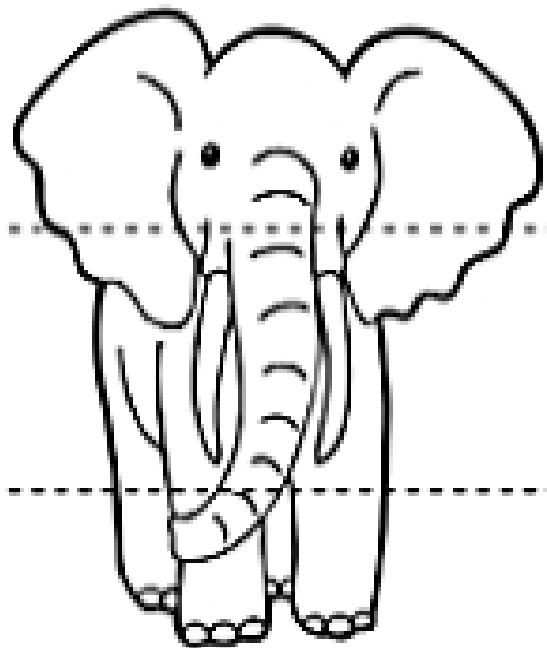
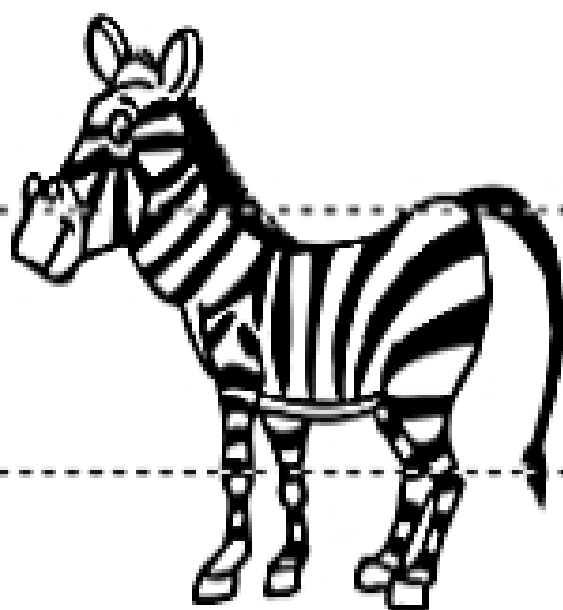
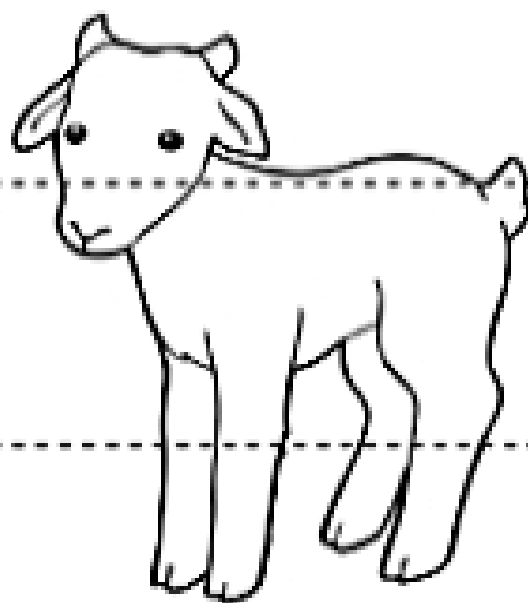
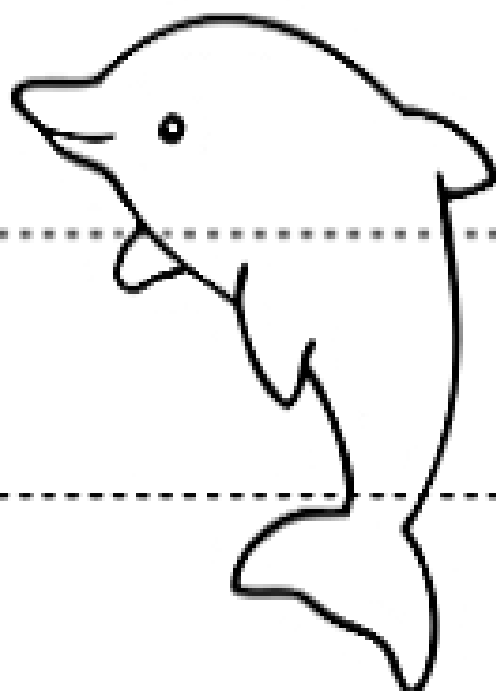
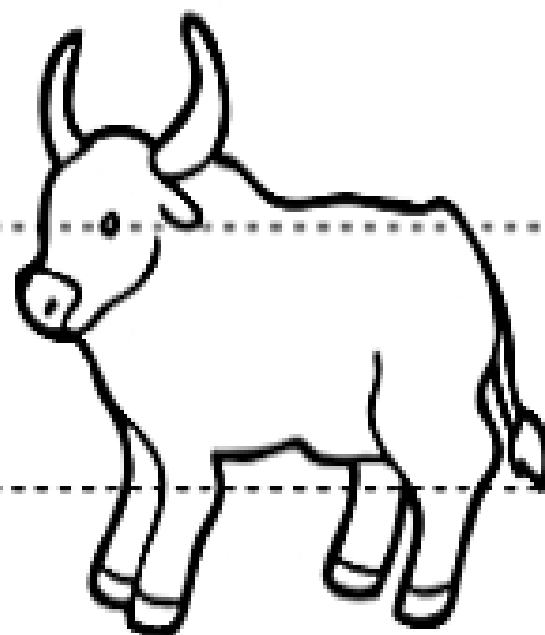
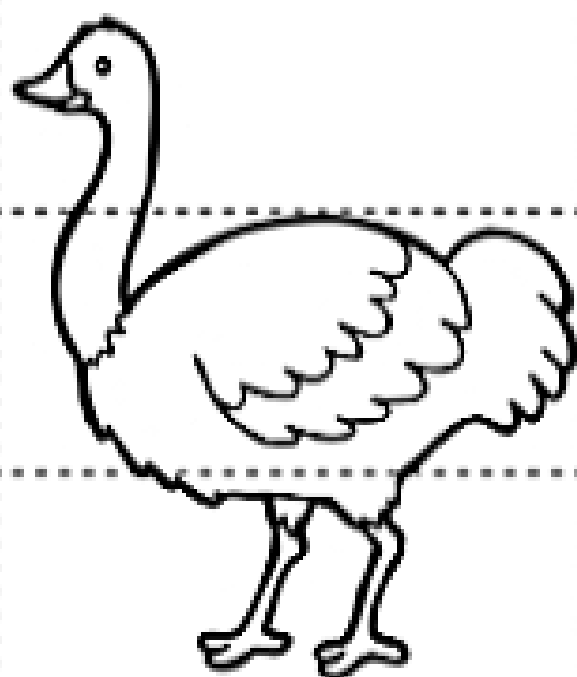
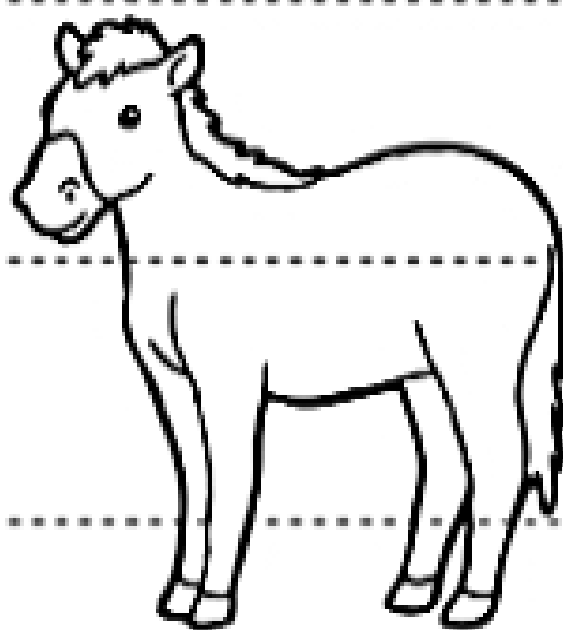
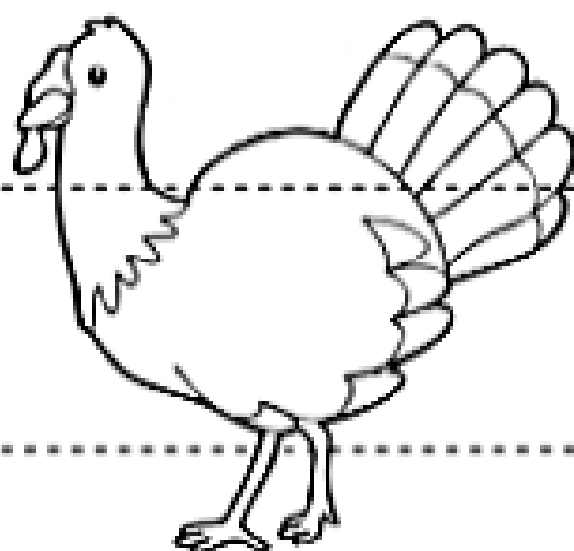
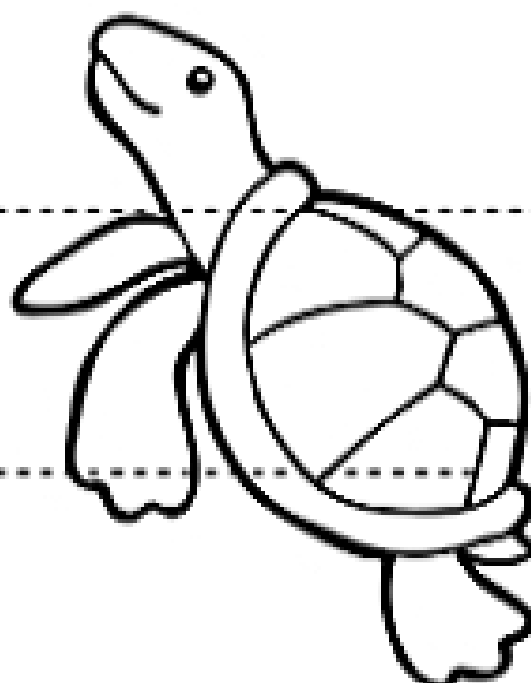
Regras do jogo

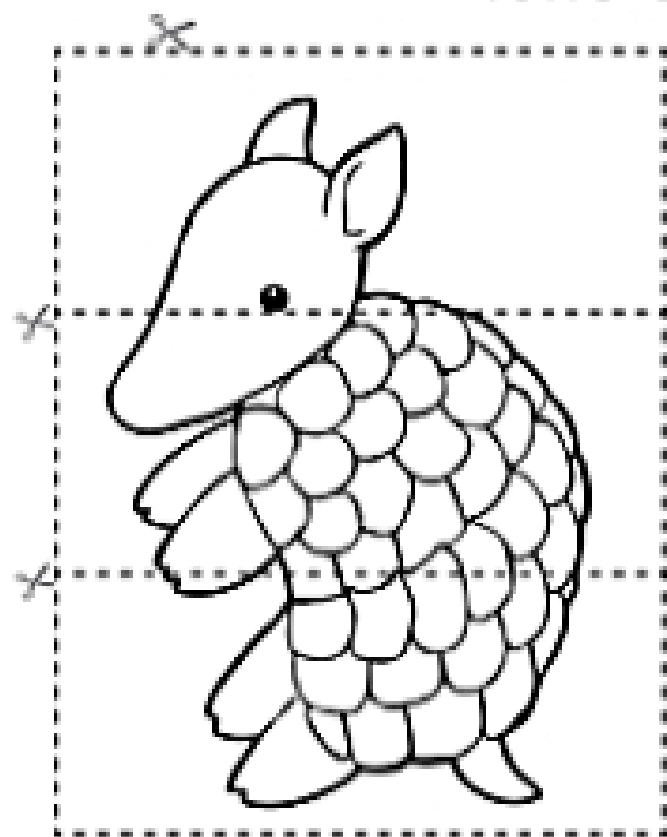
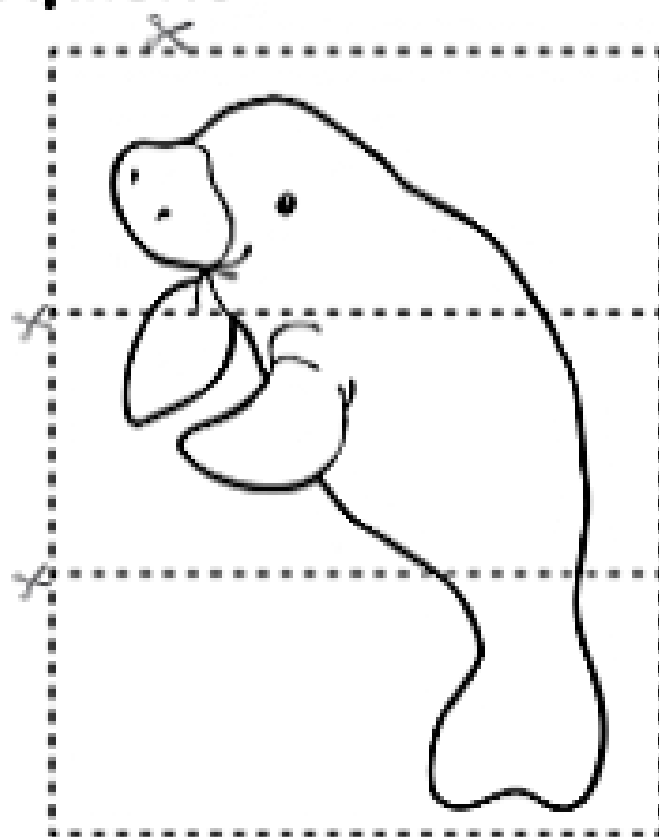
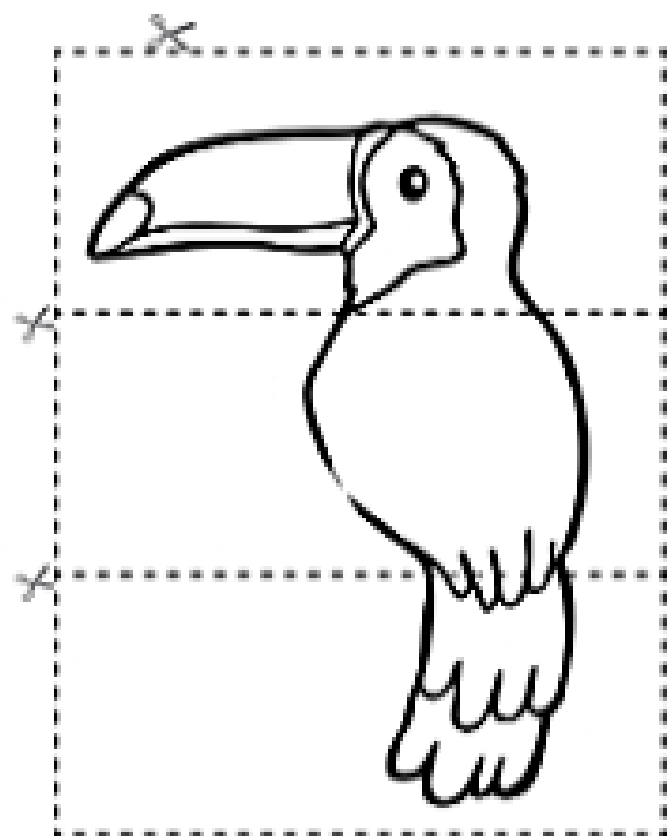
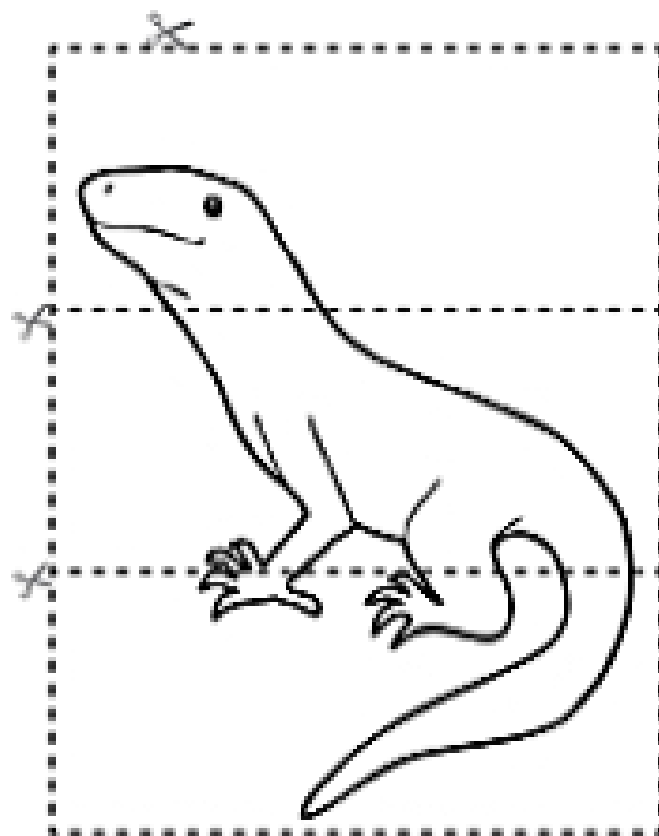
1. Pôr as ilustrações sobre uma mesa.
2. Cada aluno pega três tiras de diferentes animais e monta um animal novo, como no exemplo abaixo. Depois, dá um nome a ele.

peixe

galinha

sapo

PEIGASA

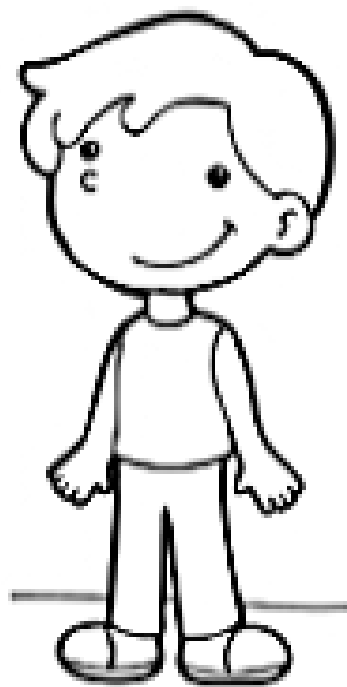
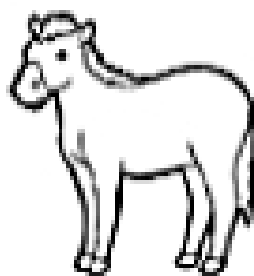
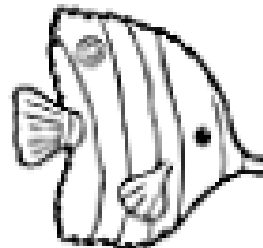
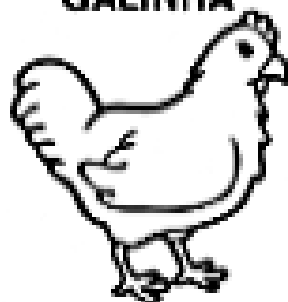
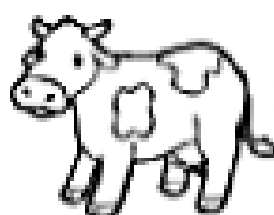
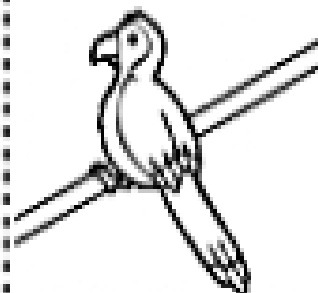
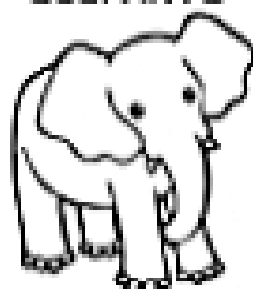
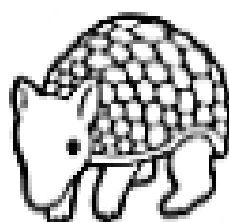
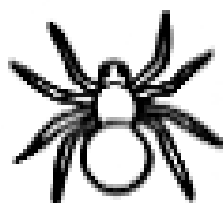
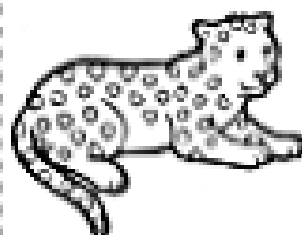
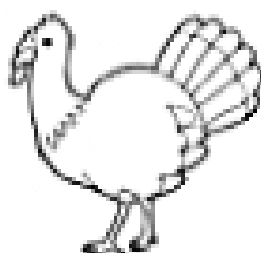
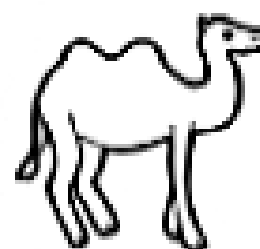
(peixe + galinha + sapo)

Bicho esquisito
GATO
PATO
RATO
COBRA

Bicho esquisito
SAPO
LEÃO
GIRAFA
CACHORRO

Bicho esquisito

Bicho esquisito

Bicho esquisito

Bicho esquisito

Anda, voa ou nada?

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. O grupo embaralha as cartas e deixa-as viradas sobre a mesa.
2. Cada participante, na sua vez, vira uma carta e diz se o animal voa, anda ou nada. Se acertar, fica com a carta. Se errar, devolve-a ao monte.
3. Vence quem conquistar mais cartas.

CAVALO	PÁSSARO	PEIXE	GATO
BORBOLETA	CORUJA	BALEIA	JOANINHA
PORCO	TUBARÃO	CACHORRO	COELHO

Anda, voa ou nada?

Anda, voa ou nada?

Bingo dos mamíferos

Vence o jogo quem primeiro marcar toda a cartela.

Fichas para sorteio.

1 PORCO	2 MORCEGO	3 CAPIVARA	4 CANGURU	5 BALEIA
6 CACHORRO	7 GATO	8 MACACO	9 GOLFINHO	10 BODE
11 LOBO	12 ONÇA	13 CAVALO	14 COELHO	15 TAMANDUÁ
16 RATO	17 PINGUIM	18 URSO	19 GIRAFA	20 ELEFANTE
21 TATU	22 OURIÇO	23 RAPOSA	24 GAMBÁ	25 VEADO
26 GORILA	27 PREGUIÇA	28 TIGRE	29 PANDA	30 MORSA
31 HIPOPÓTAMO	32 RINOCERONTE	33 ESQUILO	34 VACA	35 ZEBRA

Bingo dos mamíferos

2 MORCEGO	5 BALEIA	10 BODE
8 MACACO	11 LOBO	23 RAPOSA
17 PINGUIM	1 PORCO	22 OURIÇO

2 MORCEGO	4 CANGURU	13 CAVALO
16 RATO	18 URSO	21 TATU
33 ESQUILO	28 TIGRE	27 PREGUIÇA

12 ONÇA	11 LOBO	31 HIPOPÓTAMO
20 ELEFANTE	16 RATO	25 VEADO
1 PORCO	27 PREGUIÇA	35 ZEBRA

4 CANGURU	23 RAPOSA	17 PINGUIM
22 OURIÇO	10 BODE	27 PREGUIÇA
14 COELHO	30 MORSA	31 HIPOPÓTAMO

Bingo dos mamíferos

CAPIVARA	BALEIA	TAMANDUÁ
MACACO	OURIÇO	ONÇA
COELHO	GORILA	RINOCERONTE

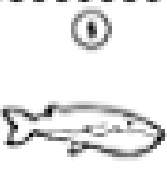
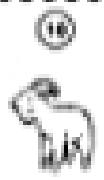
CANGURU	GATO	URSO
RATO	RAPOSA	TATU
GAMBÁ	HIPOPÓTAMO	ESQUILO

Bingo dos mamíferos

MORCEGO	CACHORRO	BODE
VEADO	RATO	RAPOSA
PINGUIM	PANDA	OURIÇO

CAPIVARA	GORILA	BALEIA
HIPOPÓTAMO	URSO	TATU
ELEFANTE	ESQUILO	PREGUIÇA

CAPIVARA	LOBO	TAMANDUÁ
PORCO	GATO	VEADO
CAVALO	HIPOPÓTAMO	ZEBRA

CANGURU	MACACO	LOBO
PANDA	VACA	CAPIVARA
TIGRE	ONÇA	GAMBÁ

Bingo dos mamíferos

CANGURU	BALEIA	TAMANDUÁ
URSO	OURIÇO	COELHO
GIRAFA	GORILA	RINOCERONTE

CANGURU	GATO	CACHORRO
RATO	OURIÇO	PREGUIÇA
GAMBÁ	HIPOPÓTAMO	ESQUILO

Bingo dos mamíferos

MORCEGO	BALEIA	BODE
RATO	URSO	VEADO
PINGUIM	TIGRE	OURIÇO

CAPIVARA	CANGURU	BALEIA
ZEBRA	VEADO	TATU
ELEFANTE	TIGRE	PREGUIÇA

CAPIVARA	CANGURU	TAMANDUÁ
PREGUIÇA	OURIÇO	VEADO
CACHORRO	HIPOPÓTAMO	ZEBRA

CACHORRO	MACACO	PINGUIM
PANDA	VACA	CAPIVARA
TIGRE	MORSA	ZEBRA

Bingo dos mamíferos

4 CANGURU	5 BALEIA	15 TAMANDUÁ
18 URSO	22 OURIÇO	33 ESQUILO
17 PINGUIM	26 GORILA	32 RINOCERONTE

4 CANGURU	8 MACACO	14 COELHO
16 RATO	26 GORILA	27 PREGUIÇA
25 GAMBÁ	31 HIPOPÓTAMO	33 ESQUILO

3 CAPIVARA	8 MACACO	31 HIPOPÓTAMO
17 PINGUIM	20 ELEFANTE	14 COELHO
30 MORSA	16 RATO	32 RINOCERONTE

4 CANGURU	8 MACACO	17 PINGUIM
20 ELEFANTE	14 COELHO	27 PREGUIÇA
25 GAMBÁ	28 TIGRE	34 VACA

Bingo dos mamíferos

23 RAPOSA	7 GATO	33 ESQUILO
5 BALEIA	3 CAPIVARA	17 PINGUIM
11 LOBO	29 PANDA	1 PORCO

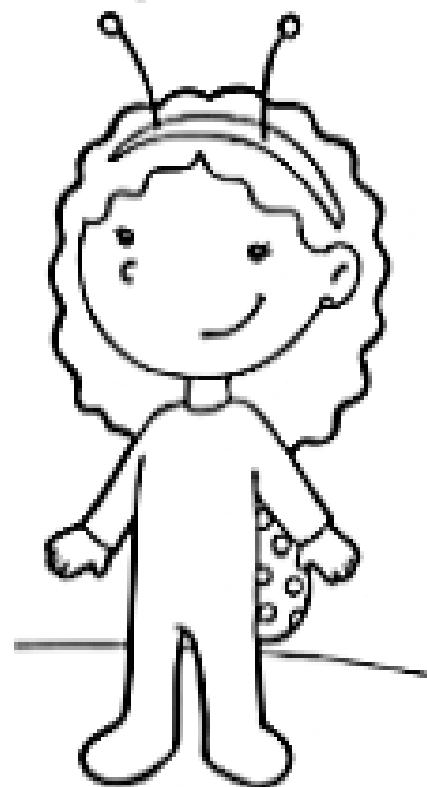
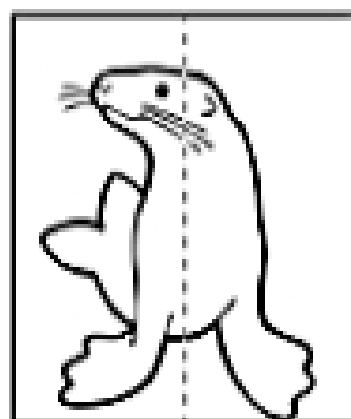
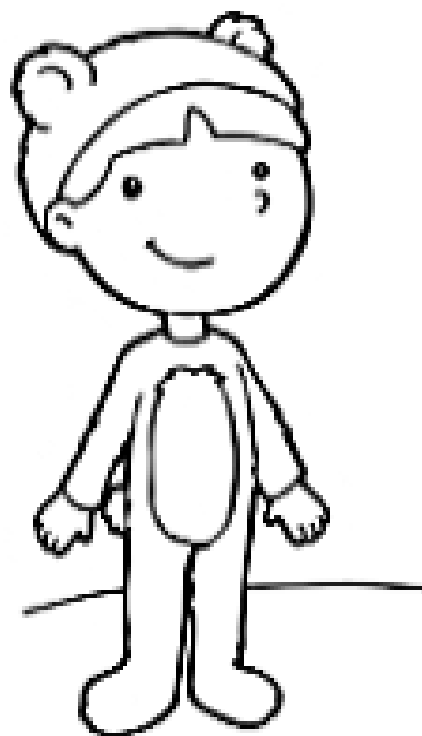
16 BODE	1 PORCO	29 PANDA
2 MORCEGO	21 TATU	6 CACHORRO
9 GOLFINHO	25 VEADO	18 URSO

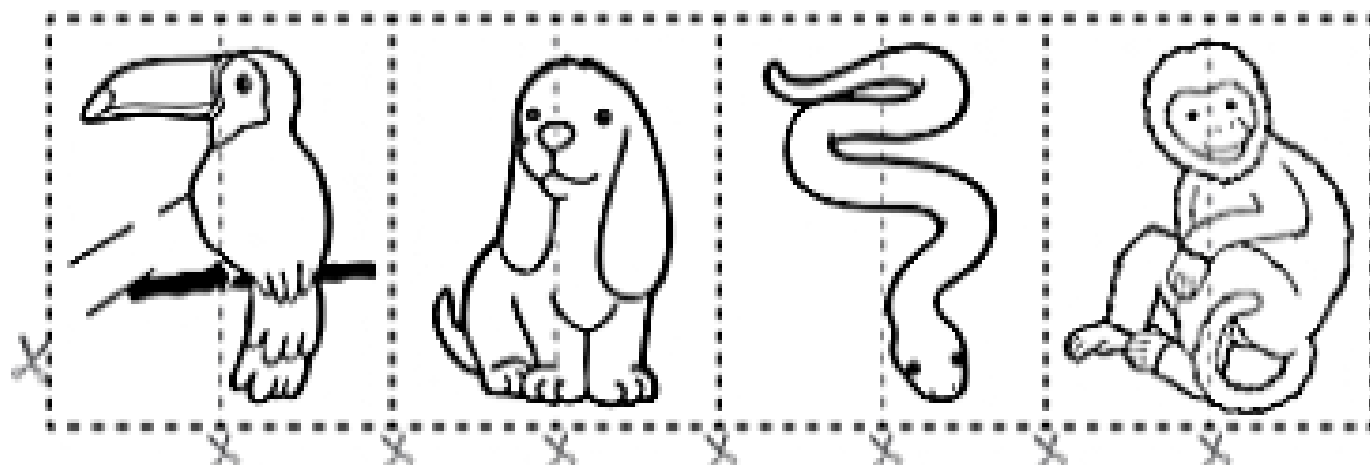
16 PANDA	8 MACACO	32 RINOCERONTE
26 TIGRE	20 ELEFANTE	11 LOBO
3 CAPIVARA	22 OURIÇO	34 VACA

20 ELEFANTE	17 PINGUIM	26 TIGRE
4 CANGURU	7 GATO	21 TATU
12 ONÇA	35 ZEBRA	19 GIRAFA

Jogo da memória: animais

AO EDUCADOR

O objetivo deste jogo é juntar duas cartas para formar a figura de um animal.

Regras do jogo

1. Embaralha-se todas as cartas e deixa-as viradas com a parte escrita para baixo.
2. Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas. Se acertar o par, vira mais duas e assim por diante. Se errar, é a vez do próximo jogador.
3. Ganha o jogo quem ficar com maior número de cartas.

Jogo da memória: animais

Jogo da memória: animais

Mímica animal

AO EDUCADOR

Organizar a sala em dois grandes grupos.

Um aluno do primeiro grupo retira uma carta do monte e, durante um minuto, ele faz mímica para que os outros componentes do grupo dele indiquem o nome do animal.

Se houver acerto, o primeiro grupo marca um ponto. Se não houver, o segundo grupo marca dois pontos.

A seguir, é a vez do segundo grupo. O procedimento é o mesmo.

Cada vez que um componente tira o coringa, não precisa fazer a mímica e o grupo a que ele pertence marca três pontos.

CORINGA	CORINGA	CORINGA	CORINGA
3 pontos	3 pontos	3 pontos	3 pontos
CORINGA	CORINGA	CORINGA	CORINGA
3 pontos	3 pontos	3 pontos	3 pontos

Mímica animal

Mímica animal

Mímica animal

Jogo da memória: alimentos saudáveis

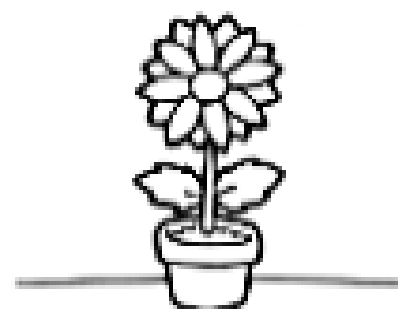
Jogo da memória: alimentos saudáveis

Jogo da memória: alimentos saudáveis

Plantas na alimentação

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo cinco componentes.

O objetivo é que eles apresentem partes dos vegetais que são usados na alimentação humana.

Regras do jogo

1. O primeiro componente do grupo joga o dado para ver qual parte da planta é sorteada.
2. O participante deve dizer uma planta cuja parte sorteada aproveitamos na alimentação. Exemplos: folha (couve), caule (cana) etc.
3. Se acertar, marca um ponto e recebe uma ficha.
4. Ganha o jogo aquele que obtiver a maior quantidade de fichas.

COLE

COLE RAIZ COLE

CAULE FOLHA SEMENTE OU GRÃO FRUTO COLE

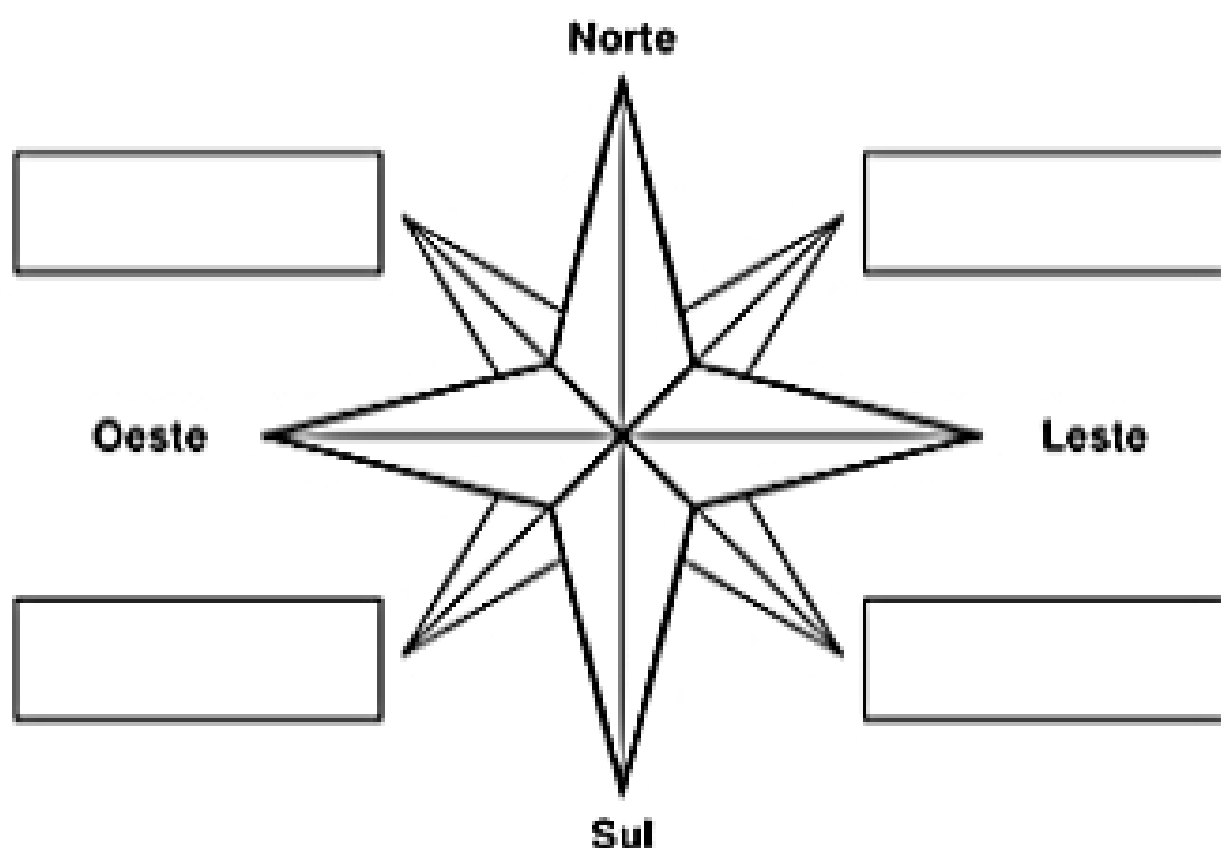
COLE FLOR COLE

COLE

Plantas na alimentação

VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO
VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO	VALE 1 PONTO

Ampliando a rosa dos ventos

Este símbolo, muito usado em mapas, chama-se rosa dos ventos.
Cada ponta da rosa dos ventos indica uma direção, ou seja, os pontos cardeais e os colaterais.
Junte-se com um colega, leia as pistas e indique os outros pontos da rosa dos ventos, colando os quadrinhos no local certo.

Pistas

1. NORDESTE: localizado entre o Norte e o Leste.

2. NOROESTE: localizado entre o Norte e o Oeste.

3. SUDESTE: localizado entre o Leste e o Sul.

4. SUDOESTE: localizado entre o Sul e o Oeste.

NORDESTE **NOROESTE** **SUDESTE** **SUDOESTE**

Bingo das profissões

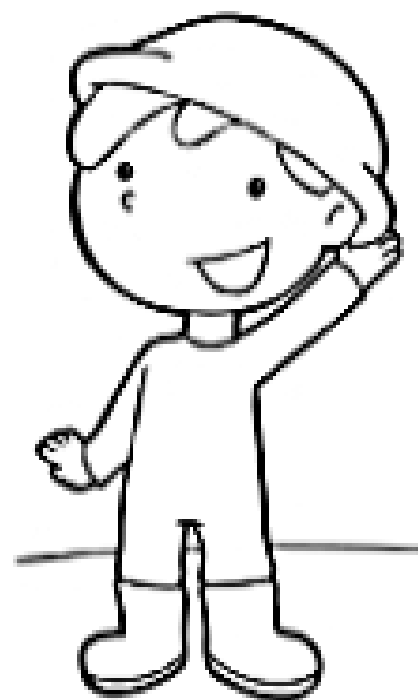
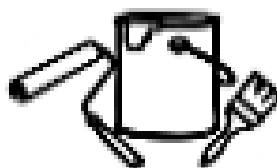
AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas.

Distribuir uma cartela para cada dupla.

Sortear as fichas com os nomes das profissões.

A dupla que tiver o nome da profissão na cartela marca-a com uma tampinha ou outro marcador.

Vence a dupla que marcar primeiro toda cartela.

COSTUREIRA / ALFAIATE	PADEIRO(A)	JORNALISTA	MECÂNICO(A)
MÉDICO (A)	PROFESSOR(A)	CONFEITEIRO(A)	FAXINEIRO(A)
PEDREIRO(A)	COZINHEIRO(A)	PINTOR(A)	ATOR / ATRIZ

Bingo das profissões

Bingo das profissões

Bingo das profissões

Bingo das profissões

Bingo das profissões

Bingo das profissões

Bingo das Profissões

Fichas para sorteio

Jogo da educação para o trânsito

AO EDUCADOR

Em decorrência da faixa etária, o significado de cada placa foi simplificado.

Explicar aos alunos que neste jogo foram inseridas apenas algumas placas de regulamentação existentes.

Organizar os alunos em trios para a realização desta brincadeira.

Regras do jogo

1. Formar um monte com as cartas explicativas e outro contendo as cartas com placas.
2. O primeiro participante joga o dado e, se o dado cair na cor verde, ele vira três cartas: uma do monte das placas e duas do monte das cartas explicativas.
3. Se formar par, lê a explicação para os colegas e fica com as cartas. Se não formar, coloca as cartas na parte de baixo de cada monte. O próximo jogador faz o mesmo.
4. O vencedor será aquele que formar mais pares de cartas.

Jogo da educação para o trânsito

Jogo da educação para o trânsito

Jogo da educação para o trânsito

Jogo da educação para o trânsito

PROIBIDO VIRAR
À DIREITA

PROIBIDO VIRAR
À ESQUERDA

PEDESTRE, ANDE
PELA DIREITA

PEDESTRE, ANDE
PELA ESQUERDA

PROIBIDO TRÂNSITO
DE AUTOMÓVEIS

PROIBIDO TRÂNSITO
DE CAMINHÕES

PROIBIDO TRÂNSITO
DE PEDESTRES

PROIBIDO TRÂNSITO
DE MOTOCICLETAS

CICLISTAS À DIREITA,
PEDESTRES À ESQUERDA

CICLISTAS À ESQUERDA,
PEDESTRES À DIREITA

CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE CAMINHÕES

COMPRIMENTO MÁXIMO
PERMITIDO

CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE BICICLETAS

SENTIDO CIRCULAR
NA ROTATÓRIA

CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE ÔNIBUS

ALTURA MÁXIMA
PERMITIDA

Cartas da segurança no trânsito

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Forma-se um monte com as cartas.
2. Um participante por vez pega uma carta e responde o que é solicitado. Se acertar, fica com a carta. Se errar, devolve ao monte, embaixo de todas as outras cartas.
3. Quem determina se a resposta está certa ou errada é o juiz com base na ficha.
4. Vence o jogo quem conquistar mais cartas.

Ficha do juiz	
1. b) banco de trás	**17.** b) dentro do veículo
2. a) todos os passageiros	**18.** b) nos parques
3. a) na faixa	**19.** b) parado
4. c) atenção!	**20.** a) travadas
5. a) Siga!	**21.** a) objetos
6. b) Pare!	**22.** b) aumenta o risco de acidentes
7. b) olhar para os dois lados da rua	**23.** c) na calçada
8. c) guardar o lixo até o desembarque	**24.** c) perigoso
9. a) proibido por lei	**25.** a) proibido por lei
10. c) capacete	**26.** a) acesos
11. a) atrás	**27.** b) semáforo
12. c) habilitação	**28.** b) ligar a seta
13. c) todos	**29.** b) multado
14. a) perigoso	**30.** b) lado da calçada
15. c) da direita	**31.** a) liberar a passagem
16. c) a ciclovia	**32.** a) apenas no ponto

Cartas da segurança no trânsito

(1) **No automóvel, lugar de criança é no...** a) banco da frente b) banco de trás c) porta-malas	(2) **Quem deve usar o cinto de segurança?** a) todos os passageiros b) somente o motorista c) ninguém	(3) **O pedestre deve atravessar...** a) na faixa b) entre os automóveis c) em qualquer lugar	(4) **O amarelo no semáforo indica:** a) Siga! b) Pare! c) Atenção!
(5) **O verde no semáforo indica:** a) Siga! b) Pare! c) Atenção!	(6) **O vermelho no semáforo indica:** a) Siga! b) Pare! c) Atenção!	(7) **Antes de atravessar uma rua sem semáforo é preciso:** a) sair correndo b) olhar para os dois lados da rua c) esperar o guarda	(8) **Quanto ao lixo, ao andar de ônibus ou carro, devemos:** a) jogar pela janela b) jogar nas pessoas c) guardar até o desembarque
(9) **Dirigir alcoolizado é:** a) proibido por lei b) permitido por lei c) normal	(10) **Ao andar de motocicleta é preciso usar:** a) chapéu b) cinto de segurança c) capacete	(11) **Onde os carros devem parar em relação à faixa de pedestre?** a) atrás b) em cima c) do lado	(12) **Para dirigir é preciso ter carteira de...** a) identidade b) profissional c) habilitação
(13) **Quem deve respeitar a sinalização?** a) pedestres b) motoristas c) todos	(14) **Jogar e brincar em ruas de tráfego intenso é:** a) perigoso b) tranquilo c) recomendável	(15) **Ônibus e caminhões devem andar na faixa...** a) central b) da esquerda c) da direita	(16) **O local apropriado para andar de bicicleta é:** a) a rua b) a calçada c) a ciclovia

Cartas da segurança no trânsito

17

Devemos andar com a cabeça e os braços...

a) fora do veículo
b) dentro do veículo

18

É mais seguro andar de skate, patins ou patinete...

a) na rua
b) nos parques
c) na calçada

19

Só devemos desembarcar do ônibus quando ele estiver...

a) andando
b) parado
c) parando

20

No automóvel devemos andar com as portas:

a) travadas
b) abertas
c) destravadas

21

O porta-malas é local de transporte de:

a) objetos
b) adultos
c) crianças

22

O uso de celular no volante...

a) é indiferente
b) aumenta o risco de acidentes
c) diminui o risco de acidentes

23

Lugar de pedestre é...

a) no meio da rua
b) no canto da rua
c) na calçada

24

Andar de bicicleta fazendo malabarismo é:

a) seguro
b) muito seguro
c) perigoso

25

Estacionar em fila dupla é...

a) normal
b) proibido
c) bom para desembarcar

26

À noite, os veículos devem trafegar com os faróis:

a) acesos
b) apagados
c) quebrados

27

Sinaleira, sinal luminoso e farol são sinônimos de:

a) seta
b) semáforo
c) lanterna

28

Para indicar que vai converter à direita ou à esquerda o motorista deve:

a) desligar o veículo
b) ligar a seta
c) abaixar o vidro

29

Quando não respeita à lei de trânsito, o motorista pode ser:

a) cumprimentado
b) multado
c) elogiado

30

Qual o lado mais seguro para desembarcar de um veículo?

a) do lado da rua
b) do lado da calçada

31

Ao som da sirene, os motoristas devem:

a) liberar a passagem
b) bloquear a passagem
c) abrir o vidro

32

Os ônibus devem parar...

a) apenas no ponto
b) sobre as calçadas
c) em qualquer lugar

Respostas

Páginas 10 a 13

- prato, garfo, copo, geladeira, cozinha, restaurante, panela, forno;
- temperatura, ensolarado, frio, abafado, calor, chuvoso, quente, nublado;
- mosquito, hiena, castor, crocodilo, zebra, javali, rinoceronte, girafa;
- televisor, filme, programa, personagem, novela, atriz, desenho, jornal;
- margarida, girassol, tulipa, rosa, violeta, jasmim, cravo, papoula;
- lanche, feijoada, salada, bacalhoada, arroz, macarronada, pudim, panetone;
- bermuda, camiseta, sunga, cachecol, vestido, casaco, meia, pijama.

Página 15

berimbau, raposa, majestade, caixa, pinça, calabresa, tigela, mochila, agenda, planeta, chapéu, enxada, semáforo, bússola, cebola, balança, gelo, chave, taça, berinjela.

Página 25

bala, mala, vala, vela, sela, tela, teia, ceia, veia, meia, mesa

Páginas 74 e 75

(Há outras possibilidades de resposta.)

1	2	3	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	3	2	1

2	3	4	1
4	1	3	2
3	2	1	4
1	4	2	3

2	4	1	3
4	2	3	1
1	3	4	2
3	1	2	4

2	4	1	3
1	3	2	4
3	2	4	1
4	1	3	2

1	4	2	3
3	2	4	1
2	3	1	4
4	1	3	2

4	3	2	1
3	1	4	2
1	2	3	4
2	4	1	3

Página 75

Sugestão: